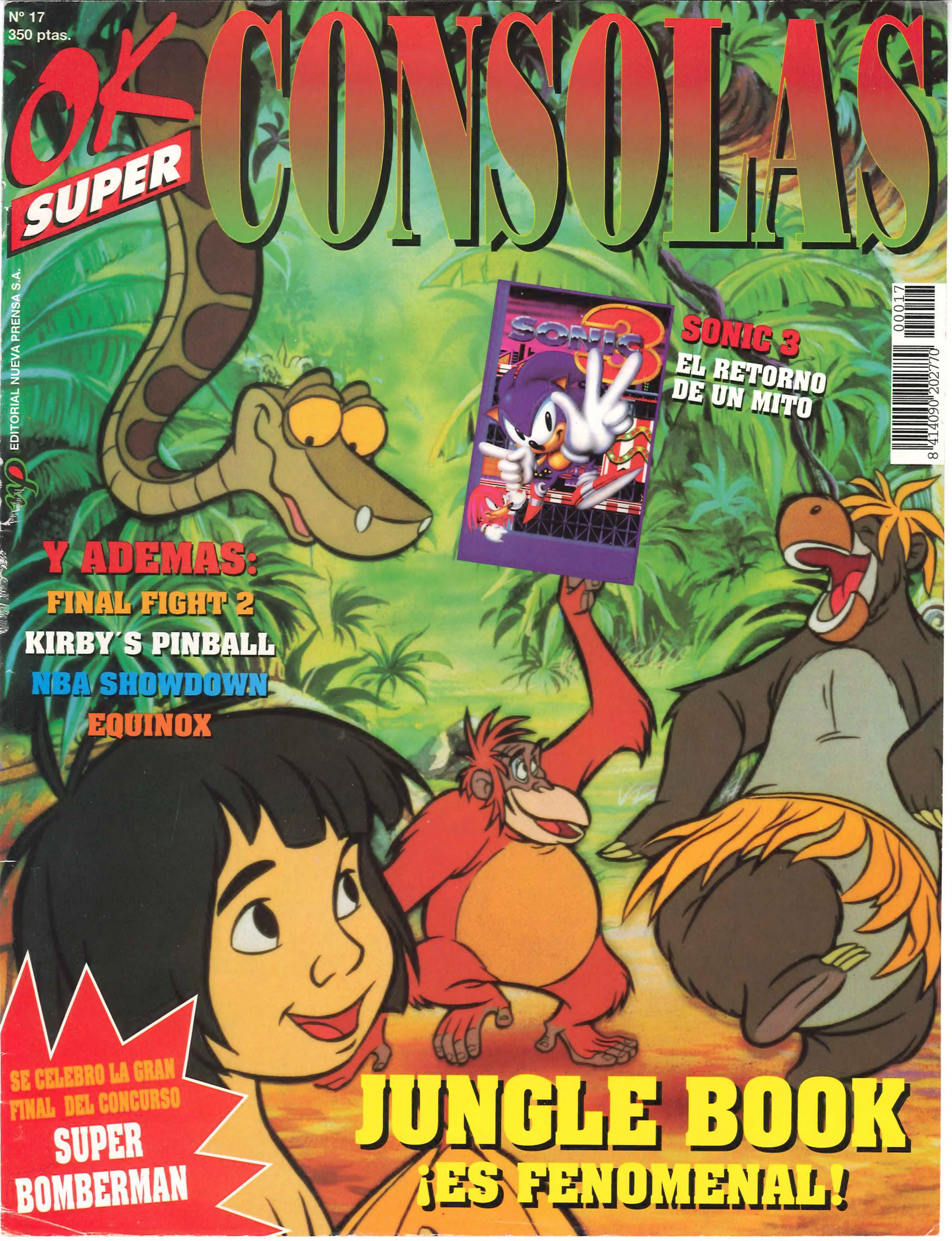


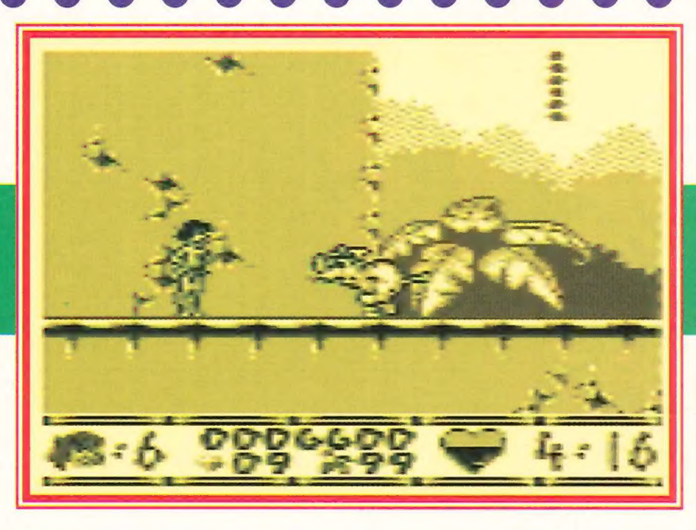
Nº 17
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
SONIC 3
SONIC 3
EL RETORNO DE UN MITO
8 414090 202770 00017
Y ADEMAS:
FINAL FIGHT 2
KIRBY'S PINBALL
NBA SHOWDOWN
EQUINOX
SE CELEBRO LA GRAN FINAL DEL CONCURSO
SUPER BOMBERMAN
JUNGLE BOOK
¡ES FENOMENAL!


PRÓXIMAMENTE EN TU SUPER NINTENDO
• 25 FASES DE ASOMBROSA ANIMACIÓN.
• MONSTRUOS MÁS GRANDES QUE LA PROPIA PANTALLA.
• AL MENOS DOS POSIBLES SOLUCIONES PARA CADA NIVEL.
SPACE ACE
• LO ÚLTIMO EN JUEGOS ARCADE.
• ESPECTACULARES ESCENARIOS EN 3D.
• ANIMACIONES DE EXTRAORDINARIO COLORIDO.
empire SOFTWARE
Todos los personajes, audio y gráficos © 1993 BLUTH GROUP Ltd.
usados bajo licencia de EPICENTER INTERACTIVE Inc.
Diseño de los personajes © 1983 Don Bluth y © 1993 EMPIRE
Distribuido por: ArcadiA software, s.a.


MIKE HAGGAR
CARLOS MIYAMOTO
MAKI
ROLENT
PHILIPPE
Final Fight 2
BRATKEN
WON WON
FREDDIE
HAY OTROS JUEGOS DE LUCHA PARA SUPER NINTENDO ...
... PERO NO SON FINAL FIGHT 2
CAPCOM
© CAMPCOM 1993. Todos los derechos reservados.
Nintendo, Super Nintendo System, Super NES y el sello oficial son marcas registradas de Nintendo Inc.
© 1989 Nintendo América Inc.
Distribuido por:
Arcadia
software, s.a.

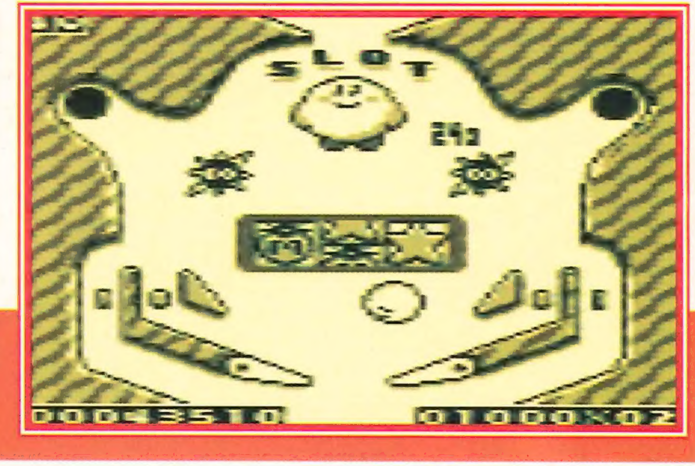
OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



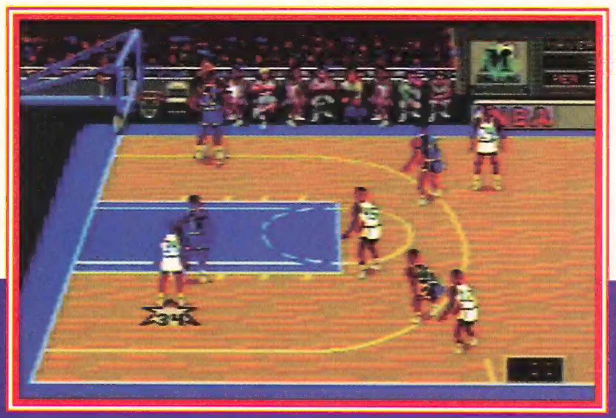
22 JUNGLE BOOK

A partir de ahora, si dispones de la Game Boy, podrás sentirte como un pequeño Tarzán, no en busca de Jane, sino de unas joyas malditas.



26 KIRBY´S PINBALL LAND

El orondo y tragón personaje que ha hecho las delicias de tantos y tantos amigos, vuelve ahora transformado en una bola de Pinball, lo que nos proporcionará, seguro, muchas más horas de diversión.

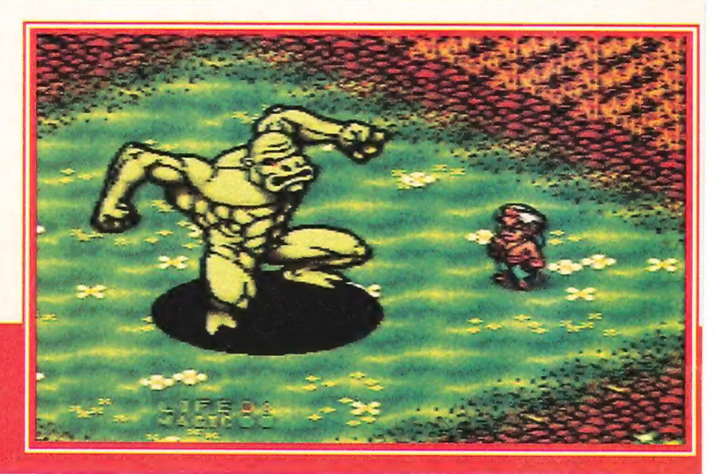




36 NBA SHOHDOWN

Electronic Arts nos obsequia ahora con un simulador de baloncesto, que, sin duda, va a tener tanto éxito como lo tuvo el «EA Fifa International Soccer».





42 EQUINOX

Conseguir un juego en el que la brujería y la espada se entremezclen de forma perfecta, es muy difícil. Pues bien, Sony lo ha conseguido.



SECCIONES

SUPER NEWS	6
PREVIEWS	12
CONCURSOS:	
KIRBY´S DREAM LAND	14
SUPER BOMBERMAN	19
PASARELA	22
SUPER TRUCOS	90
MERCADILLO	94
LA TIERRA DE...	96

No es porque hagamos nosotros la revista, pero este mes nos hemos salido. La oferta "videoconsolera" que os ofrecemos en este último número es una de las más ricas en cuanto a calidad y diversión. Entre las maravillas que hay en las páginas interiores, podréis encontrar dos fantásticas novedades para Game Boy, «The Jungle Book», basado en la divertida película «El libro de la selva», y el «Kirby´s Pinball Land», en el que, de nuevo, entra en acción el regordete Kirby.
Electronic Arts ha creado otra maravilla llamada «NBA Showdown», que hará las delicias de los más deportivos, y para todos a los que os gusta cantidad eso de dar mamporros y patadas a todo el que se acerque, tenéis donde escoger: «Final Fight 2» de Capcom, que te trae de nuevo la acción original de la primera parte, y «Fatal Fury Special», para la Neo Geo, espectacular como el mismo, junto con «Clay Fighters», en el que podrás enfrentarte a figuras de plastilina realmente muy peculiares.
Podrás además disfrutar de la clase de ciencias más divertida con tu Mega CD y «Microcosm».
Todo esto y mucho más es lo que vas a encontrar, si controlas tus nerviosas manos y abres la primera página que se presenta ante ti.

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

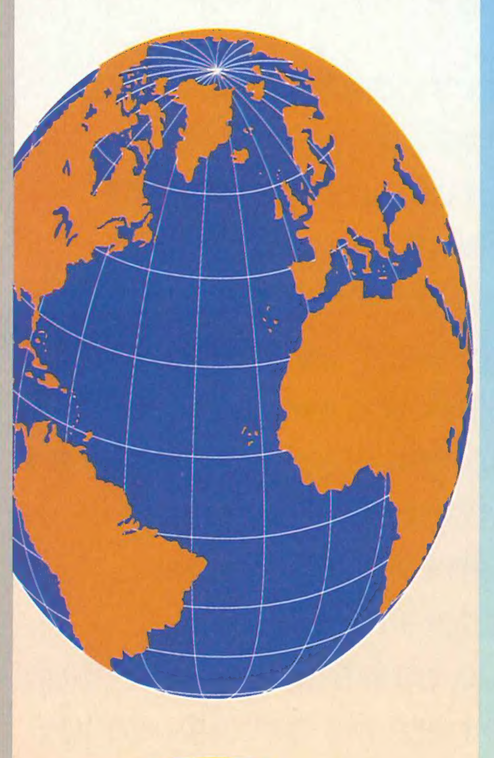
Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. República del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín
Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain IV 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.







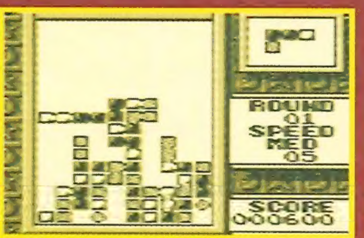
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

● (OCEAN - SUPER NINTENDO)

Tras deslumbrar a propios y extraños a su paso por la Mega Drive, podemos anunciaros ya la próxima llegada de este sensacional juego -considerado por muchos como el mejor cartucho de fútbol, por encima incluso del mítico «Kick Off»- a la Super Nintendo. De momento no vamos a revelaros muchos de sus detalles -os prometemos una Preview en nuestra próxima cita mensual- pero si vamos a ofreceros esta futbolera pantalla a modo de aperitivo visual. Que aproveche...

LOS TRES SECRETOS MEJOR GUARDADOS POR NINTENDO

Pese a que la compañía japonesa ha tratado de mantener el máximo tiempo posible en secreto la preparación de tres nuevos bombazos, lo cierto es que al final ha accedido a recrear los ojos de todos los consoleros con lo que son las primeras pantallas de tres super cartuchos cuyo lanzamiento está previsto para



el mes de Julio; sus nombres van a hacer del todo innecesarias las presentaciones: estamos hablando de «Wario Land (Super Mario Land 3)», «Megaman X» y «Tetris 2». Dado que es obvio que todavía vamos a vertir rios y rios de tinta acerca de estos próximos lanzamientos, vamos de momento a saciar vuestro ansia de información con estas imagenes, las primeras de los tres juegos. El mes que viene os prometemos más detalles en profundidad...

WORLD CUP USA'94

● (MEGA DRIVE/MEGA CD-U.S. GOLD)

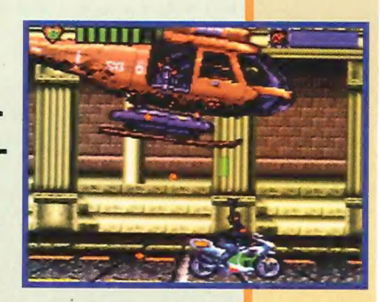
Van a conseguir acabar con nuestra imaginación. Si, este es otro juego de fútbol, y también viene destinado a lograr una buena acogida al amparo del mundial . A este paso, cuando todos sean lanzados al mercado, vamos a sufrir más de un empacho balompédico...



TIME TRAX

● (SUPER NINTENDO-THQ)

Combinando los personajes de una serie de televión americana, con los clásicos juegos de plataformas, THQ está dispuesta a que muy pronto todos nos sumerjamos en un arcade futurista - la acción tiene lugar en el 2193- realmente trepidante. Pronto podremos disfrutarlo...



SUPER NEWS

SUPER TURRICAN 2

● (SUPER NINTENDO-SEIKA)

Lo que son las cosas. Si en este mismo número os comentamos las excelencias de la versión para la 16 bits de Nintendo de este sensacional juego, ya podemos a la vez adelantaros que su segunda parte está ya en preparación. A juzgar por su aspecto, la cosa promete ¿no?



STANLEY CUP

● (SUPER NINTENDO-NINTENDO)



Si combinaramos en su sólo cartucho las virtudes del famoso «NHL Hockey» con los prodigios técnicos del Modo 7 de la Super Nintendo, el resultado no sería otro que este cartucho, «Stanley Cup» que eso si, debido a la relativamente escasa popularidad del hockey en nuestro pais, puede no llegar a ser distribuido en España. Sería una auténtica lástima...

PRO MOVES SOCCER

● (MEGA DRIVE-ASCII)

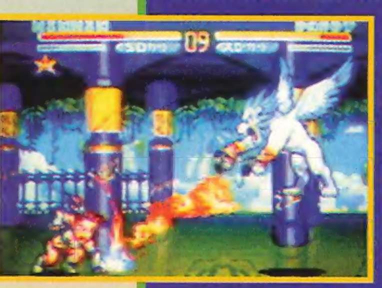


Ya lo deciamos antes: la fiebre del fútbol ha venido, y nadie sabe como ha sido. Bromas aparte, muy pronto vamos a disponer de un nuevo título con el que recrear en nuestra Mega Drive una de las grandes pasiones nacionales. Nada mejor que disputar el mundial en casa...

SD GOLDEN FIGHTER

● (SUPER NINTENDO-CULTURE BRAIN)

Decir que este cartucho es otro nuevo juego de lucha sin más, sería quedarse cortos... lo que vamos a poder disfrutar dentro de algunos meses es un impactante título de artes marciales con unos gráficos dignos de la mejor serie de dibujos animados. Muy pronto lo podréis comprobar vosotros mismos.



LOS PITUFOS

● (SUPER NINTENDO/GAME BOY - INFOGRAMES)

No es esta la primera vez que os hablamos del próximo lanzamiento de un juego protagonizado por estos divertidos personajes, pero a falta de confirmarse la fecha definitiva de su salida al mercado, si os podemos ofrecer algunas nuevas pantallas para que se os vaya haciendo la boca (o el control-pad) agua. En fin, un poco de paciencia...



PHANTASY STAR: THE END OF THE MILLENIUM

● (MEGA DRIVE-SEGA)



Una de las más populares sagas del RPG, «Phantasy Star», tiene ya lista -por lo menos en Japón- lo que es su más reciente entrega, «The End of The Millenium».
Por desgracia, y pese a la calidad que desprenden sus prometedoras imagenes parece poco probable que el juego acabe llegando a nuestro pais...

JAMMIT

● (MEGA DRIVE-VIRGIN)



Si lo de los juegos de fútbol se ha convertido en una auténtica fiebre gracias a la próxima celebración del mundial USA '94, lo del basket empieza a no quedarse a la zaga. Después de «NBA Jam», y a la espera de «NBA Action», pronto podremos disfrutar de «Jammit», la particular incursión de Virgin en el deporte de la canasta.

PEEBLE BEACH GOLF LINKS

● (MEGA DRIVE-SEGA)

El golf continua siendo uno de los deportes favoritos elegidos por los progamadores para ser plasmado en juego consolero. Lo cierto es que este nuevo título, por lo menos en apariencia, ofrece un aspecto francamente prometedor.
Dentro de algunos meses podremos descubrir si es oro todo lo que reluce...

SUPER PINBALL

● (SUPER NINTENDO - AMARICAN TECHNOS)

Si antes hablabamos de la fiebre de los juegos de fútbol y basket, el «revival» de los pinballs podría considerarse como otro fenomemo a estudiar. En esta ocasión la consola afortunada es la Super Nintendo, y lo que no está muy claro es si este apetecible juego estará distribuido en nuestro pais... podéis cruzar los dedos.

BARE KNUCKLE 3

● (MEGA DRIVE-SEGA)

Si en principio el nombre de este nuevo juego de lucha no os dice nada, estamos seguros de que la cosa cambiará si os decimos que «Bare Knuckle» es el nombre con que la saga «Streets of Rage» es conocida en Japón. Así pues, desentumecer vuestros músculos por que muy pronto vais a tener que emplearlos a fondo...



OUTRUNNERS

● (MEGA DRIVE-SEGA)

Su nombre lo dice prácticamente todo (¿alguien no conoce esa leyenda llamada «Out Run»?), pero por si queda algún despistadillo, os diremos que este nuevo juego nos propone participar en -alocadas- carreras automovilistas por pura y simple diversión. Os mantendremos informados acerca de este nuevo título...

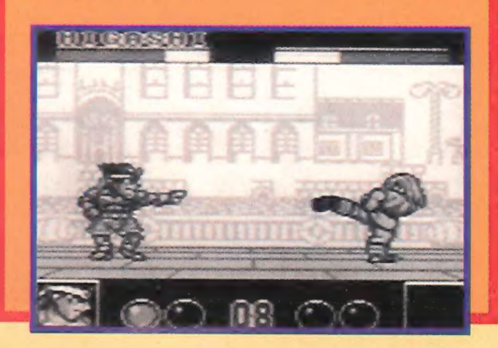




FATAL FURY 2

● (GAME BOY-RAKARA)

A diferencia de otras consolas, la portátil de Nintendo no puede presumir de tener disponibles una gran cantidad de juegos de lucha para los amantes de este género. De ahí que la próxima aparición de un título tan carismático como «Fatal Fury 2» nos parezca más que apetecible.



NO LE

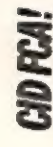
SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.**

Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!







Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

MARIO ANDRETTI

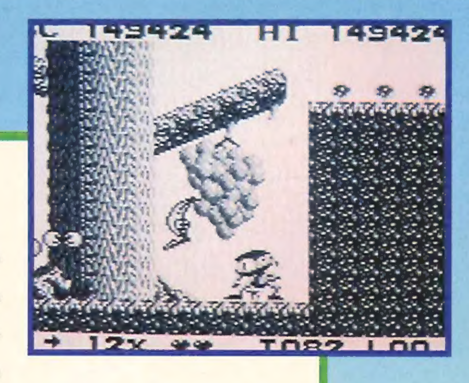
● (MEGA DRIVE-ELECTRONIC ARTS)

A traves de su sello EA Sports, Electronic Arts continua prodigándose en el género de los simuladores deportivos, que tan buenos resultados le ha deparado haste el momento (baste recordar el exitoso «EA Soccer»). En esta ocasión los programadores de esta prestigiosa compañía han decidido hacer su propia incursión en el mundo de la Fórmula 1, y para ello han contado además con el patrocinio y consejo de una leyenda viva del automovilismo: Mario Andretti. Muy pronto en tu Mega Drive...



ZOOL

● (GAME BOY - GAMETEK)



Tras el buen sabor de boca que nos dejó la única mosca ninja del mundo a su paso por la Mega Drive y la Master System, llega ahora el turno de que este peculiar personaje visite la portátil de Nintendo. Prepararos a disfrutar muy pronto de un estupendo y divertido juego de plataformas a la más clasica usanza.

RADICAL REX

● (MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO-ACTIVISION)



¿Será este el último coletazo de la moda jurásica? No lo sabemos, pero lo que si tenemos claro es que este nuevo cartucho, que próximamente llegará a nuestras consolas, nos va a ofrecer una de las visiones más divertidas y pintorescas de la vida de los dinosaurios.

SPEEDY GONZALES

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

Tras su vertiginoso paso por la Game Boy, este «manito» devorador de quesos va a repetir fortuna en la Super Nintendo, para lo cual Sunsoft, la responsable de este nuevo cartucho, ha creado un juego lleno de colorido, y acción casi supersonica... ¿se puede pedir más?



BATTLE CORPS

● (MEGA CD-CORE DESIGN)



Parece que el Mega CD se está convirtiendo en la máquina destinada a dar cabida a algunos de los juegos más complejos y extraños del mundillo consolero. En esta ocasión Core Design, que ya experimentó con las posibilidades de la nueva máquina de Sega con títulos como «Wolfchild», «Jaguar XJ220» o el sensacional «Thunderhawk» repite ahora fortuna con un peculiar arcade galáctico de concepción tridimensional bautizado como «Battle Corps». Pronto sabremos que nos ofrece de bueno y de nuevo...

SON, CLIK, PLAS, CHUF,
ÑACK, CLOK, RASS,
CRUNCH, PLAFF, ÑAM,
PUM, POING, NIC, ...

NO TE HAGAS LIOS,
EL ULTIMO HEROE
DE SUPER NINTENDO SE LLAMA

PLOK

**¡¡Eh, tú!!, ¡Aquí!, ¡Soy yo!...
En la Isla de Akrillia me conocen por Top Banana, Head Honcho, Número Uno, ¡ya sabes, Rey!, pero tú llámame PLOK. Si quieres alucinar con la música más marchosa del universo, soy lo que buscas.
Ya sabes... PLOK!**



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

PREVIEW:
LOST VIKINGS
CONSOLA:
SUPER NINTENDO

PREVIEW:
METAL COMBAT
CONSOLA:
SUPER NINTENDO

PREVIEW:
NIGEL MANSELL
WORLD CHAMPIONSHIP
CONSOLA:
GAME BOY

TRIO DE ASES

Desde que Nintendo decidiera establecer su propia delegación en nuestro país, varios han sido los lanzamientos que han contribuido a reforzar la presencia de la compañía japonesa. A esa lista, en la que cabe destacar nombres como «Super Mario All Stars» o «Street Fighter 2 Turbo», hay que añadir ahora tres nuevos títulos.



La verdad es que volviendo la vista atrás, la relación de nombres que engrosan la lista de lanzamientos que hasta ahora ha lanzado al mercado Nintendo España, es francamente inmejorable: no sólo se trata de los mencionados «Super Mario All Stars» y «Street Fighter 2 Turbo», auténticos estandartes de la pasada campaña, sino también otros títulos tan fantásticos como «Bubsy», «Goof Troop», «Battletoads», «Darkwing Duck» o los recientemente aparecidos «Kirby´s Pinball Land» o «Plok». Lo mejor del caso, es que esta avalancha de super cartuchos no se va a convertir en una mera plataforma de lanzamiento que va a dar paso a títulos menos espectaculares... todo lo contrario. La mejor prueba de ello es simplemente los tres nuevos cartuchos que están próximos a ser editados, «Lost Vikings» y «Metal Combat» para la Super Nintendo y «Nigel Mansell World Championship» para la Game Boy, que además -os lo podemos ya adelantar- van a ser secundados por tres juegos de posterior lanzamiento que prácticamente no necesitan presentación: «Megaman X» para la Super Nintendo, y «Tetris 2» y «Wario Land» para la Game Boy... casi nada, ¿no? En fin, comencemos por hablar de los mencionados en primer lugar, que para estos últimos ya habrá tiempo.

«LOST VIKINGS»: TRES VIKINGOS Y UNA MISION



Este curioso juego, de cuya versión Mega Drive podéis encontrar detallada información en este mismo número, parte de un planteamiento cercano -hasta cierto punto- al de los legendarios «Lemmings», ya que lo que tenemos que hacer es conducir a tres personajes, Olaf, Erik y Baleog, a través de pequeños -pero peligrosos- mapeados, utilizando sus distintas habilidades alternativamente.
Así, mientras que uno puede ejecutar ágiles saltos, otro posee un escudo con el que protegerse de los enemigos, completando la lista de



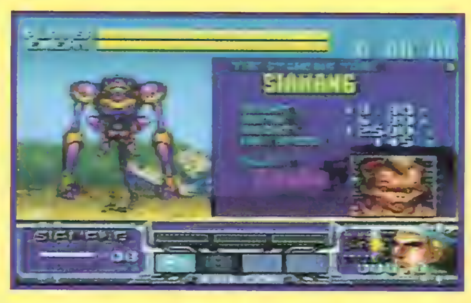
NUEVOS LANZAMIENTOS DE NINTENDO ESPAÑA, S.A.

habilidades la capacidad para lanzar flechas de que dispone el tercero. Gracias a ello, y seleccionando en cada momento al personaje que más nos interese, podremos activar palancas, superar precipicios, eliminar enemigos y en definitiva, realizar una buena cantidad de acciones destinadas a permitirnos completar el nivel en que nos encontremos. Además, lo mejor del caso es que en muchos momentos sólo combinando las habilidades de dos o de los tres vikingos seremos capaces de superar ciertas zonas... más difícil, y más divertido todavía. A este interesante desarrollo hay que añadir una buena calidad técnica, pero en fin, no adelantemos acontecimientos: lo mejor será esperar a su lanzamiento -previsto para el mes de Mayo- para que vosotros mismos comprobéis sus virtudes.

«METAL COMBAT»: LA VUELTA DEL SCOPE



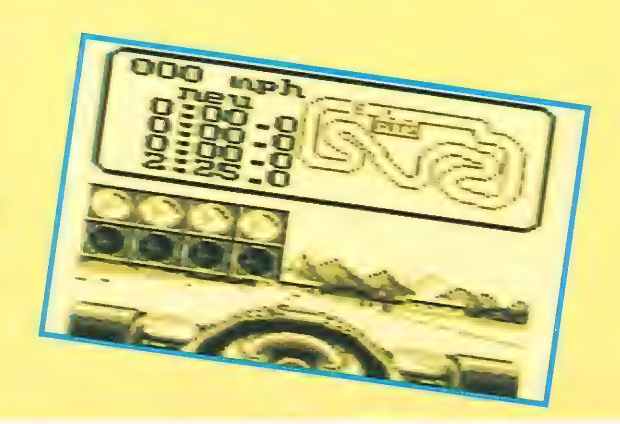
Los poseedores del Nintendo Scope van a tener cada vez menos razón en sus quejas acerca del escaso número de títulos editados



para este periférico, o por lo menos, tendrán que reconocer que la calidad de esos pocos juegos comercializados es cada vez más alta. Baste si no con echar un vistazo al último cartucho editado para el Scope, «Yoshi´s safari», o más sencillo aun, hacer lo propio con lo que va ser la ultimísima novedad en ser lanzada al mercado, «Mortal Combat», un cibernético juego en el que, gracias a la ayuda de nuestro espectacular bazooka, podremos medir nuestras fuerzas -y sobre todo someter a dura prueba nuestra puntería- luchando contra una ingente cantidad de engendros mecánicos que tratarán de aniquilarnos.
En fin, tal y como antes deciamos, un poco de paciencia... en un par de meses sabremos si «Metal Combat» cumple las prometedoras expectativas que ofrece a priori.

«NIGEL MANSELL»: FORMULA 1 PORTATIL

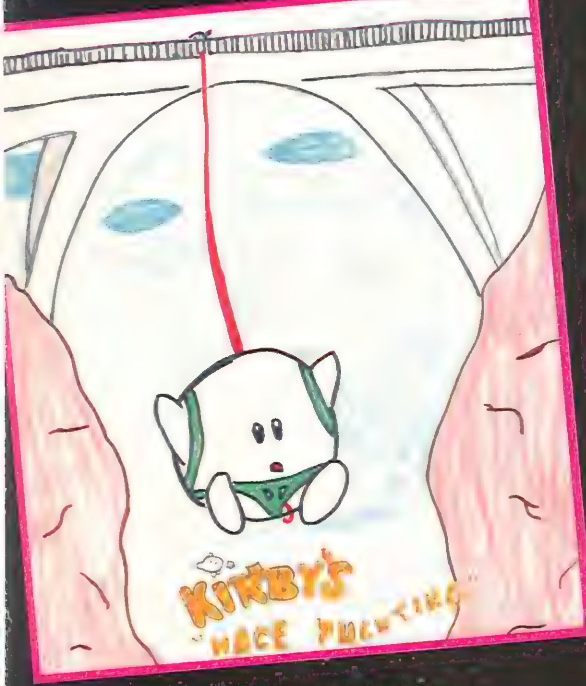
Como vosotros mismos podéis comprobar, la versión Super Nintendo de este juego, comentada en este mismo número de nuestra revista, se ha ganado una considerable cantidad de elogios por parte de nuestros expertos. Lo que ahora se nos ofrece, si bien obviamente no esta a la altura del espectacular cartucho desarrollado para la Super Nintendo, si pone a disposición del jugador algo de lo que la Game Boy presume desde hace tiempo: poner alcance de todo consolero la posibilidad de jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.
Gracias a ello, este «Nigel Mansell World Championship», nos va permitir disfrutar del mundial de Fórmula 1 allá donde se nos antoje, y con un nivel de calidad, y sobre todo una jugabilidad, digna de mención. Eso si, como somos unos pesados, os recordamos por tercera vez que lo mejor será esperar a su lanzamiento, allá por el mes de Mayo, para confirmar al 100% todo lo que en este momento ya promete.



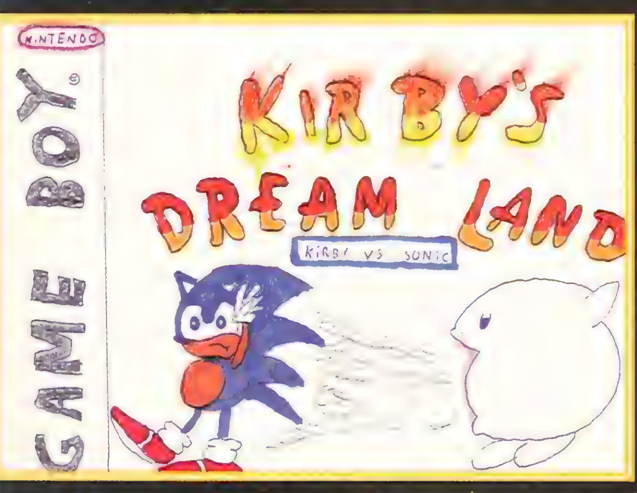
GANADORES DEL

"KIRBY'S DREA

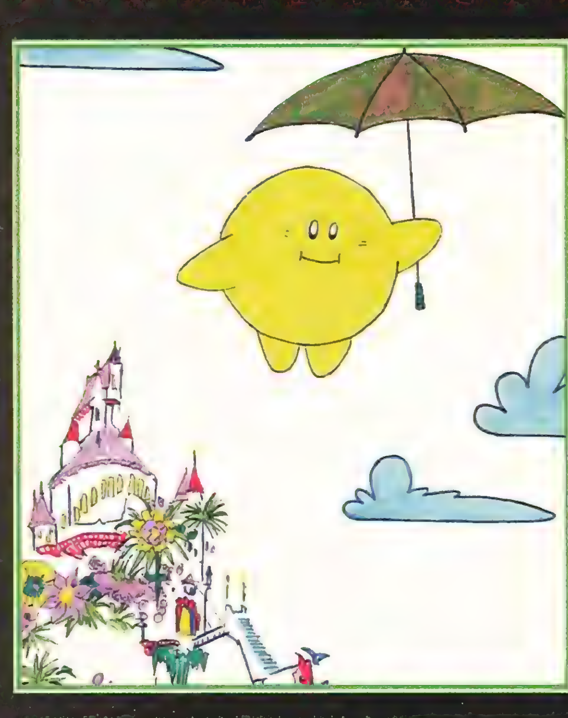
Tenemos que confesarlo... estamos deslumbrados. La calidad de los dibujos que nos habéis enviado es solamente comparable a su simpatía. En fin, lo cierto es que sólo 50 podían ser los afortunados, y aquí están... nuestra más sincera enhorabuena, y gracias a todos por participar.



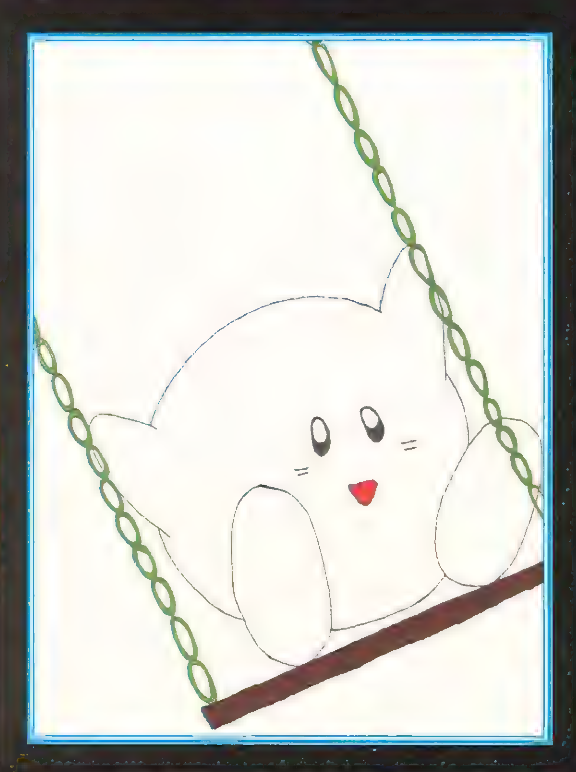
ADRIAN CEREZUELA (Valencia)



Dani Armengol (Barcelona)



Antonio Navarro (Alicante)



German Peláez.(Málaga)



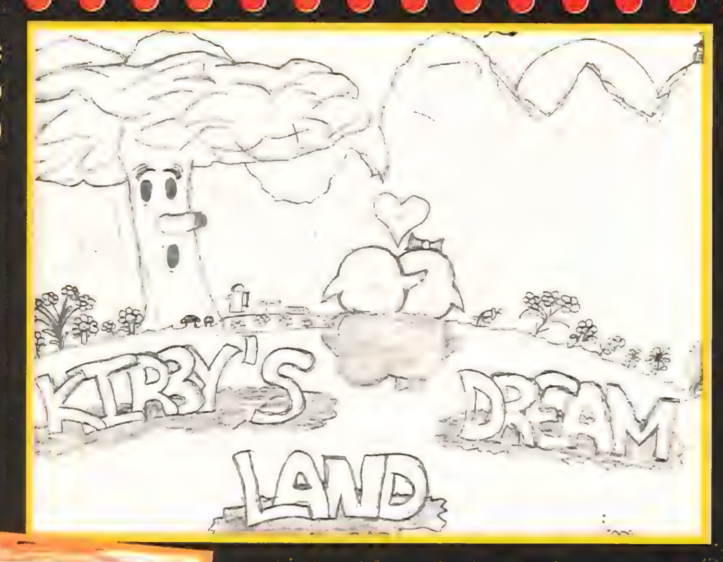
Javier Sáez (Sevilla)



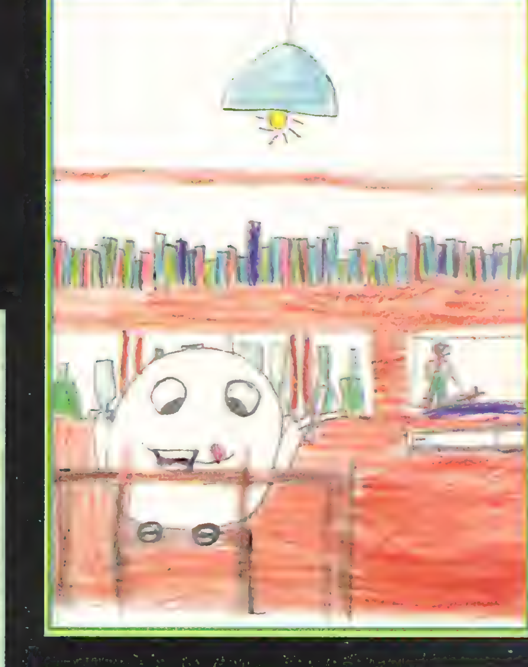
Miguel Avenza (Navarra)

CONCURSO
M LAND"

Isaac Dorado (Barcelona)



Cristina de Haro (Granada)



David Baena (Barcelona)



Susa Luna (Murcia)

Jorge Langa (Huesca)



Antonio Ostolara (Madrid)



Fernando Mancha



Santiago Mora (Valencia)

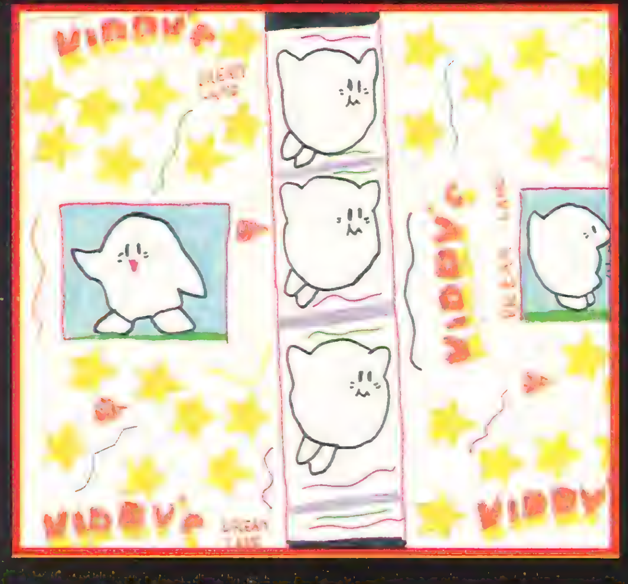


Miguel Gil (Almería)

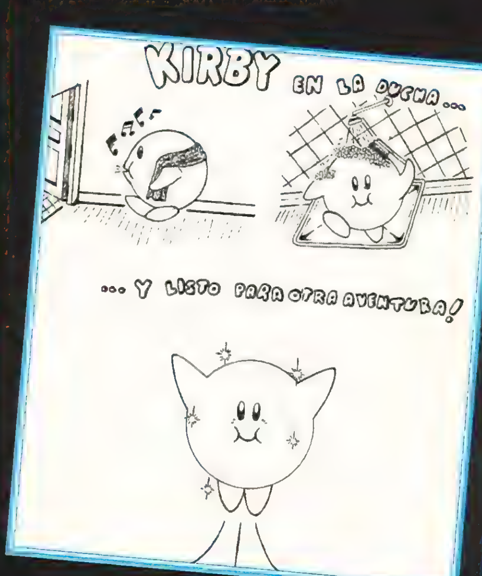


Julio Catalán (Vitoria)

Jonathan Lara (Madrid)



Sergio Boix (Valencia)



Maxim Mildenberg (Alicante)



Rubén Aguirre (Madrid)

Además de estos dibujos que publicamos, el resto de los ganadores del concurso «Kirby's Dream Land» (cuyos trabajos aparecerán en el próximo número de Ok Super Consolas) son:

- Borja del Moral (Madrid)
- Brais Revaldería (Madrid)
- Conrado Escudero (Ciudad Real)
- Antonio López Sánchez (Madrid)
- Angel Iglesias (Valladolid)
- Jose Luis Romero (Madrid)
- Pau Magrane (Tarragona)
- Carlos Bonet (Palma de Mallorca)
- Manuel Gómez (Toledo)
- Gonzalo Garcés (Valencia)
- Jordi Grau (Barcelona)
- Carlos J. Escobar (Badajoz)
- Ana Belén Hernández (Madrid)
- Abilia Martinez (Valencia)
- Manuel Salgado (Lugo)
- Jesús Sánchez (Toledo)
- Iratxe Ugarte (Vizcaya)
- Carlos Galán (Zaragoza)
- Benito Gómez (Barcelona)
- Tagoa Martín (Ibiza)
- Eduardo Muñoz (Madrid)
- Juan L. Cándela (Alicante)
- David González (Asturias)
- Jose L. Velázquez (Ciudad Real)
- Diana Saralegui (Madrid)
- Sergio Diez (Logroño)
- Juan A. Rama (Jaén)
- Juan Bigues (Alicante)
- Oscar Tudela (Madrid)
- David Volpe (Alicante)

LISTA DE GANADORES DE LOS 40 LOTES DE PRODUCTOS SUPER BOMBERMAN

ISMAEL DURAN LORCA (MURCIA)
DANIEL DEL ARCO CARRION (BARCELONA)
ANTONIO ALVAREZ GIL (MADRID)
JOSE LOPEZ IGLESIAS (ZARAGOZA)
FRANCISCO MORAL FERNANDEZ (CADIZ)
ALVARO SANCHEZ GUERRA (CASTELLON)
IGNACIO RIOS SANCHIS (LEON)
JAVIER MESA DE LA VEGA (SALAMANCA)
MARIO MORALES AGUDO (BARCELONA)
RAUL MARTINEZ SANTANA (SEVILLA)
ROCIO DIAZ DE LA MORA (HUELVA)
CARLOS CANO VILLENA (TENERIFE)
FERNANDO GONZALEZ SEGURA (CORDOBA)
EVA RINCON CASADO (BADAJOZ)
MARCOS JIMENEZ ROJO (ALICANTE)
ANGEL ZAMORA MARQUEZ (GRANADA)
JOSE SANZ MALDONADO (LA CORUÑA)
ERNESTO QUINTANA RODRIGUEZ (MADRID)
ANTONIO CAMPOS DE LA GUARDIA (ASTURIAS)
JUAN RAMOS GARCIA (BARCELONA)



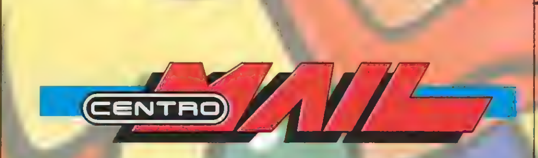
LAZARO DIAZ NAVARRO (CASTELLON)
PABLO SANCHEZ MINGUELA (GRANADA)
RAMON BLASCO MATEOS (SALAMANCA)
JOSE ANTONIO MATIAS ESTEVEZ (CACERES)
VICTOR DE LA CASA BELDA (ALICANTE)
ANA GUTIERREZ GARRIDO (MADRID)
ESTEBAN GARCIA SERRANO (SEVILLA)
EMILIO SALES VAQUERO (ORENSE)
JORDI VENTURA PONS (TARRAGONA)
MIGUEL ANGEL MUÑOZ GARCIA (BADAJOZ)
JAVIER TORRES MORAL (SALAMANCA)
JULIO FERNANDEZ CARRILLO (MADRID)
ENRIQUE LOPEZ DE LA SIERRA (ALBACETE)
JORGE ARCOS ESCOBAR (ZARAGOZA)
SONIA CANTUESO ESPARZA (BADAJOZ)
DANIEL PEÑA MORENO (BARCELONA)
JESUS URBANO MIRANDA (MADRID)
JULIA DIAZ VILLAREAL (CACERES)
JOSE ALCANTARA GOMEZ (SEVILLA)
JUAN CARLOS SANCHEZ BAUTISTA (PONTEVEDRA)



El día 26 de Febrero de 1994 no fue una fecha más en el calendario. Para cuatro de nuestros lectores, y para cuantas personas tomamos de alguna forma parte en el evento, aquel sábado quedó por siempre registrado en nuestra memoria como una jornada inolvidable... aquella en que se disputó la Gran final del Concurso Super Bomberman.











Retrocedamos un poco en el tiempo, concretatamente al mes de Diciembre, cuando Columbia, distribuidores del juego «Super Bomberman» en nuestro país (y compañía a quienes todos conoceréis por su reconocido prestigio en el ámbito del cine y del video) propuso a Ok Super Consolas la organización de uno de los concursos más importantantes celebrados a nivel nacional en el mundo del videojuego.
Una vez acordados todos los detalles necesarios para poner en marcha el evento, todo estaba dispuesto para que en el número 14 de nuestra revista publicásemos las bases de participación, tras lo cual, y apenas pasados unos días, empezaron a llegar las primeras cartas de lo que acabó por convertirse en un auténtico aluvión de posibles participantes.
Sin embargo, como todos sabiais, sólo cuatro iban a ser los elegidos para disputar la Gran Final, y la incógnita acerca de sus nombres no se despejó hasta el día 31 de Enero del 94, cuando por sorteo se extrajeron de entre todas las cartas recibidas las de Miriam, de Barcelona, Javier, de Málaga, Pablo, de Valencia y otro Javier, éste de Madrid. Otras cuarenta cartas fueron también seleccionadas,y su premio ya lo sabéis, son 40 lotes con productos Bomberman (gorras, pins, camisetas, etc...); la lista con sus nombres -o vuestros nombres, quien sabe- podéis encontrarla también en las páginas de esta revista.
Asi pues, todo estaba dispuesto para el Gran Día, el 26 de Febrero, en el que los cuatro participantes, los componentes del jurado y una buena cantidad de curiosos nos dimos cita en Centro Mail, una de las tiendas de videojuegos con más solera, que amablemente quiso colaborar en el concurso y servir de inmejorable escenario para este "gran fregado".

SE CELEBRO LA

CONCURSO

UN MOMENTO INOLVIDABLE



Mientras a muchos pies de altura, tres de los finalistas surcaban los cielos camino de Madrid, Javier del Moral Mieza, nuestro concursante madrileño, se disponía a emprender un viaje algo más corto pero no menos confortable, y sin duda mucho más lujoso: a juzgar por su cara, y por la de los muchos curiosos que a esas horas transitaban cerca de su domicilio, estamos seguros que nuestro amigo tardará mucho tiempo en olvidar su primer viaje en limusina.

FOTO PARA LA POSTERIDAD



Tras disputar una partida de prueba, con objeto de desentumecer sus consoleras manos y tratar de disipar algo la tensión, los cuatro finalistas posaron juntos antes del momento de la verdad... todo estaba dispuesto para la Gran Final.

CUATRO JUGONES Y UN MULTITAP



Haciendo uso del Multitap (ya sabéis, el revolucionario periférico para la Super Nintendo que permite conectar simultaneamente cuatro control pads) y de la opción de juego BATTLE MODE, nuestros finalistas disputaron cuatro partidas a 5 puntos, siendo estos que os ofrecemos a continuación los resultados definitivos:

	1ªpartida	2ªpartida	3ªpartida	4ªpartida	puntos	partidas
MIRIAM AYERRA	5	1	2	6	12	2
PABLO GIMENO	0	1	0	2	3	0
JAVIER DEL MORAL	3	3	3	3	12	0
JAVIER CORZO	4	5	5	0	14	2

LOS CUATRO FANTASTICOS



Ahí los tenéis, recién llegados a Centro Mail, y hechas las oportunas presentaciones, nuestros 4 fantásticos finalistas posaron con este gesto, mitad sonrientes mitad desbordados de tensión momentos antes de entrar en acción. Sus nombres, os los recordamos: Miriam Ayerra Riera, de Barcelona, Pablo Gimeno Clausell, de Valencia, Javier Corzo Segura, de Fuengirola (Málaga), y Javier del Moral Mieza, de Madrid.







GRAN FINAL DEL SUPER BOMBERMAN

ENTREGA DE PREMIOS











Como veis, Javier Corzo, ahora también conocido por «Bomber Malagaman», no sólo se erigió en ganador del concurso Super Bomberman, sino que les dió un buen repaso a Miriam, que obtuvo el segundo lugar, a Javier del Moral, que fue tercero, y a Pablo Gimeno, que pese a jugar francamente bien tuvo que conformarse con el cuarto lugar ante el tremendo empuje de sus competidores. La emotiva entrega de premios, el momento más esperado por nuestros finalistas, contó con la participación de Pablo Crespo, que en representación de Mail Soft entregó el primer y cuarto premio, Jose Emilio Barbero, director de Ok Super Consolas, que hizo lo propio con el segundo, y Beatriz Pola, que representando a Columbia, hizo entrega del tercero.

LO IMPORTANTE ES PARTICIPAR

No, no es tan sólo una frase hecha. Nuestros cuatro finalistas -nos remitimos a sus propias palabras- no sólo salieron de la Gran Final con un buen regalo entre las manos, también tuvieron ocasión de participar en un acontecimiento inolvidable y sobre todo, de trabar nuevas amistades. Nosotros les otorgamos otros 2 premios desde estas lineas: a la deportividad y a la simpatía.



DESPEDIDA... A DOS CARRILLOS

Tras la tensión y el esfuerzo, llego el anhelado momento... el descanso del guerrero. Entre bromas, felicitaciones y suculentos manjares, nos fuimos aproximando al triste momento de la despedida para retornar cada uno a su punto de destino. Por nuestra parte sólo resta felicitar a los 4 finalistas, y agradecer su esfuerzo a todos quienes de alguna manera hicieron posible que el dia 26 de Febrero quedara registrado en la pequeña historia del videojuego en nuestro pais.

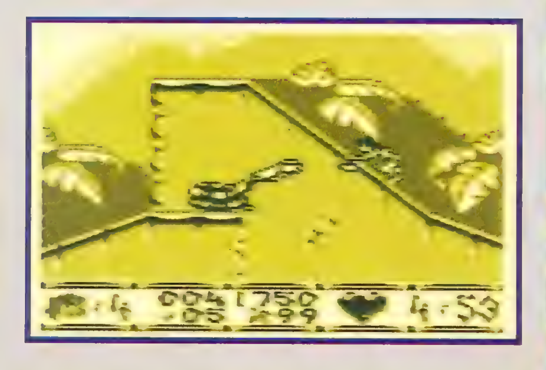


GAME BOY

JUNGLE

Pasarela: JUNGLE BOOK
Consola: GAME BOY
Compañia: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

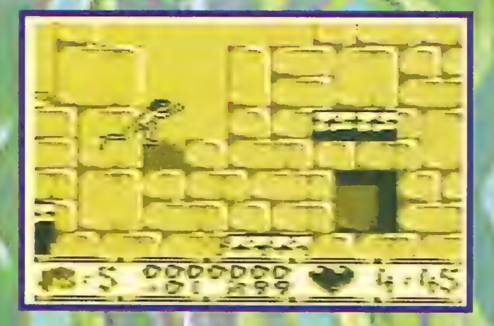
Llega para la Game Boy todo el encanto de una película que ha hecho historia. Balú, Sir Khan y Baghera, ayudarán a Mowgli en su aventura por la búsqueda de las gemas mágicas.



Mowgli fue un recién nacido, que tras perderse en una tormenta allá por la lejana India, fue acogido y criado por una manada de lobos, de los que más tarde aprendió sus costumbres. Ya siendo un adolescente fue admitido como miembro de la manada, gracias a sus grandes éxitos, pero no todos los animales estaban de acuerdo. A Sir Khan, un tigre de bengala que tenía a todos los poblados humanos adyacentes atemorizados, le parecía totalmente deshonroso para la raza animal, el que un humano se hubiese colado, y decidió acabar con él, pero la agilidad de Mowgli y su buen hacer con el boomerang le alzaron a la victoria.
A grandes rasgos esta es la aventura del Libro de la Selva,



¡PLATANO



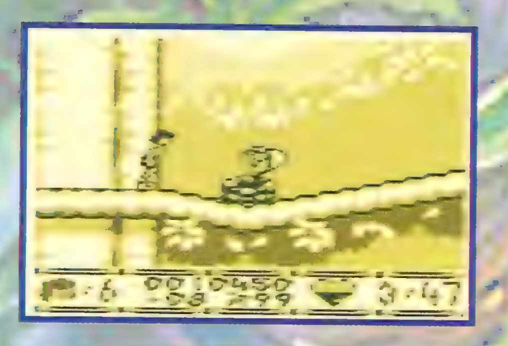


BOOK

EL TRAMPOLIN

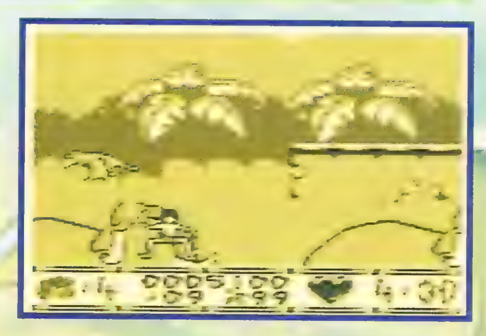
Utilízalo siempre que quieras llegar a zonas más elevadas del mapeado, ya que de otra forma no podrás llegar y en consecuencia conseguir más gemas mágicas.



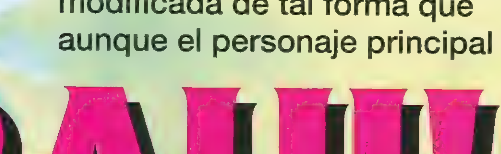






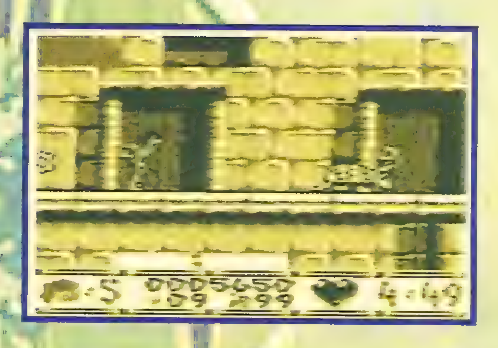


que en tu Game Boy ha sido modificada de tal forma que aunque el personaje principal siga siendo Mowgli, ahora su misión será encontrar una serie de gemas mágicas. Su misión será entorpecida por los monos ladrones en las ruinas, una manada de elefantes marcando el paso, serpientes, erizos, en definitiva, toda la fauna selvática existente.



BALU!



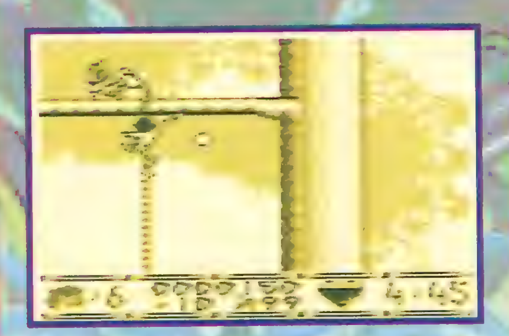


EL NIÑO DE LA SELVA

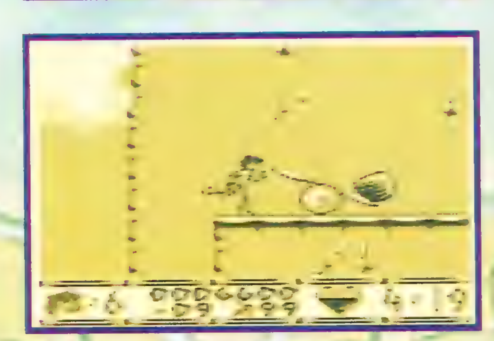
Como armamento, Mowgli tendrá solamente al principio su querido boomerang, que realizará un arco en el que







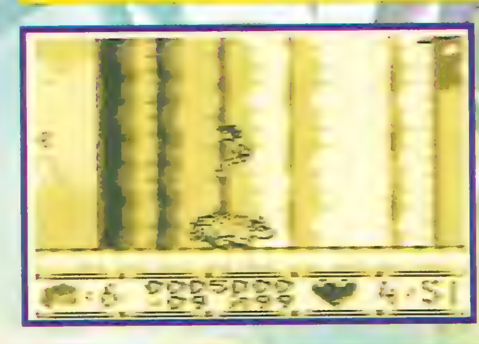


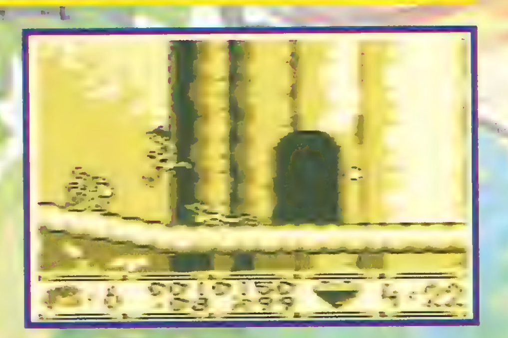




UNA VIDILLA EXTRA

El efecto que produce, bien lo sabes, creo que no hace falta que lo explique. Lo que si conviene que diga es que en todas y cada una de las fases hay una vida extra escondida, asi que, ya sabes... ¡¡¡a buscar!!!.









morirá cualquier alimaña que ose cruzarlo. Más adelante, podrá conseguir más armamento, como bananas, que mantendrán ocupados a tus enemigos más peligrosos, los incordiantes monos.
Si en cada fase encuentras una pala, podrás acceder a una fase secreta de bonus en la que encontrarás además de armas nuevas, muchos puntos en forma de tesoro.

DE LA SELVA A TU CONSOLA

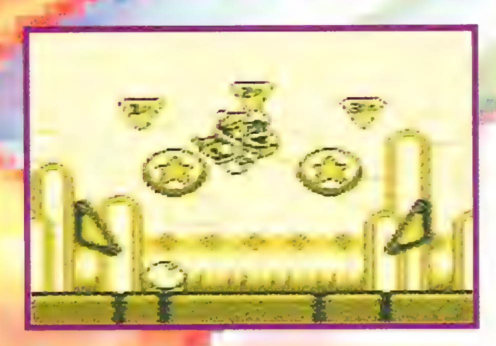
Los programadores han recreado perfectamente el ambiente que existe en una selva, proporcionando al programa una increíble variación entre una fase y otra.
Sobre todo recordarás, al ver el programa, la secuencia de los elefantes en formación, ya que hay una fase que se desarrolla en este momento de la película.
Los gráficos son muy bonitos, sobre todo los de fondo, que a falta de color, están hechos con unas tonalidades preciosas. Permite que este juego pase a formar parte de tu videoteca y no te arrepentirás.

CARLOS F.MATEOS

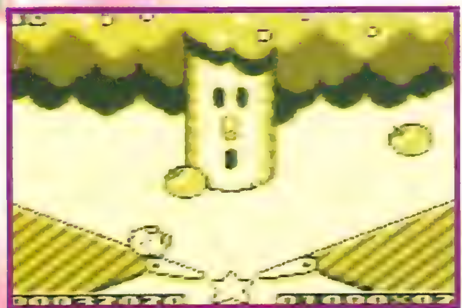


GAME BOY

KIRBY'







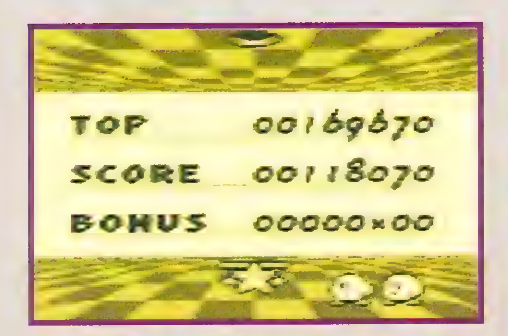
TRES ERAN TRES

Una de las características principales a destacar en el juego, excepción hecha claro esta del propio detalle de que la bola con la que se juega sea ni más ni menos que nuestro amigo Kirby, es que nada más comenzar accederemos a una pantalla especial en la que podemos encontrar tres estrellas móviles; cada una de ellas nos enviará -cuando Kirby las toque- a un recorrido diferente.
El juego, en efecto, incluye tres recorridos de pinball, y cada uno de ellos posee varias pantallas entrelazadas entre si, y diferentes fases de bonus a las que sólo podremos acceder tras activar ciertos mecanismos o realizar ciertas acciones.

Pasarela:
KIRBY'S PINBALL
Consola: GAME BOY
Compañia: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1

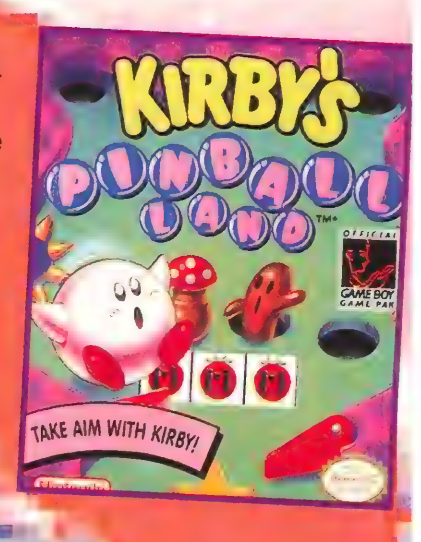
REBOTA

Si hace apenas unos meses fue Sonic el héroe del videojuego que se convirtió en bola de pinball, ahora le llega el turno a alguien más orondo pero no menos popular, el glotón y dicharachero Kirby.

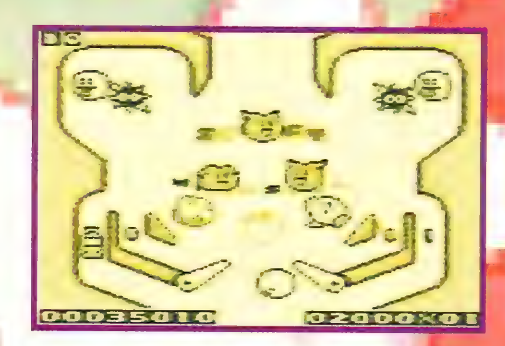


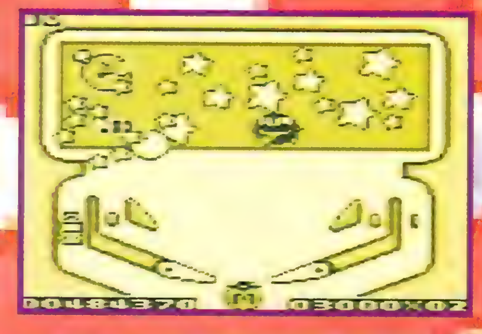
Si no nos falla la memoria, uno de los pocos géneros que hasta ahora no habían desfilado por la portátil de Game Boy es precisamente el que aborda este juego protagonizado por Kirby, los pinballs, y hay que decir que curiosamente este vacio va ser llenado no sólo por este «Kirby's Pinball Land», sino también por otro título cuya aparición en el mercado va ser casi simultanea, «Pinball Dreams», de Gametek.

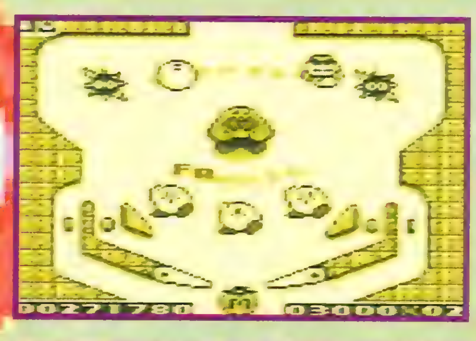
El paso de una pantalla a otra, que lógicamente se produce cuando la bola -osea Kirby- se cuela por el hueco que queda entre los flippers, no se ha

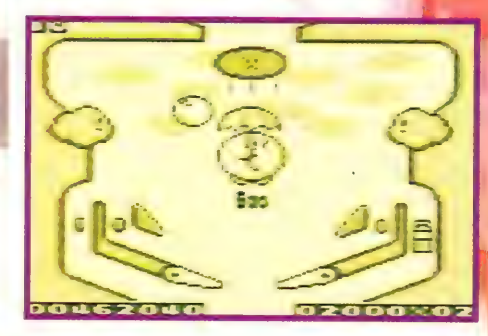


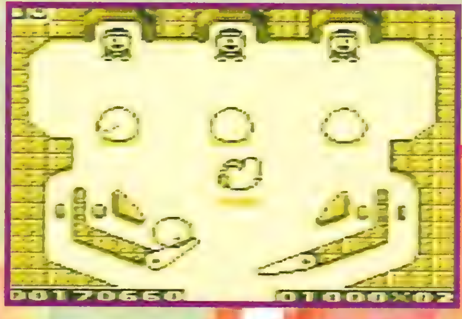
SPINBALL

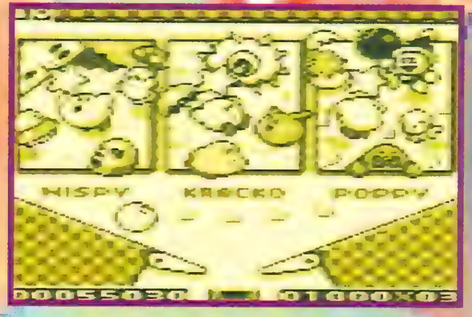












resuelto con un «scroll», como cabría esperar, sino con un fundido en negro apenas perceptible hasta la aparición de la siguiente pantalla. Evidentemente, cuando llegamos a la última pantalla -es decir, la inferior- si la bola



se nos cuela estaremos a punto de perderla, y decimos a punto por que tendremos una última oportunidad para salvarla.

DIVERTIDO, DIFERENTE Y ADICTIVO

Francamente, no creemos que podamos contaros muchas más cosas interesantes acerca de este «Kirby's Pinball Land», por que la propia sencillez del juego no lo requiere. Sin embargo, no con ello queremos decir que este nuevo cartucho para la Game Boy sea algo flojillo: todo lo contrario, el juego alcanza altísimas cotas de jugabilidad y diversión, y posee las suficientes pantallas diferentes como para que tardemos mucho, mucho tiempo en aburrirnos con él. A la espera de que Nintendo se lance a la producción de «Kirby's Dream Land 2» el regreso de nuestro orondo amigo no ha podido ser más afortunado.

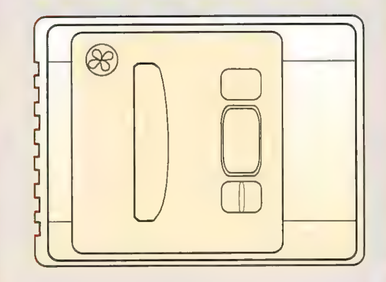


MR.LYNCH











SKY
EL DESCEND
DEL AVE F

Pasarela:
SKYBLAZER
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

Ayuda a Sky en su aventura por la destrucción de la oscuridad y el total dominio de la magia blanca.





Las fuerzas del mal han llegado a la Tierra, capturando a la sacerdotisa del templo de Nut, la única persona capaz de encerrarles de nuevo en su oscuro e inhóspito mundo. Tu nombre es Sky y por tus venas corre la sagrada sangre del Ave Fénix, lo que te hace portavoz de la derrota del mal. De pequeño siempre has tenido predilección por la magia, y ahora es el momento de que demuestres tus dotes. Los ancianos de la Sagrada Torre, que eran totalmente conocedores del futuro que se





LOS HECHIZOS

Desde el más simple, como es lanzar un haz de luz, hasta el hechizo supremo, que es la transformación en Ave Fénix, existe un amplio abanico de ellos. Mención especial tiene la magia del cometa, que más de una vez te salvará de una muerte segura.



B L A Z E R

…DIENTE …ENIX



LOS TEMIBLES MONSTRUOS DE LA OSCURIDAD

Fíjate lo feas que pueden llegar a ser las criaturas demoníacas que este cartucho te ofrece. Cuidado sobre todo con esa bola de pinchos con un s´Olo ojo, ya que a cada golpe que le des más grande se hará.







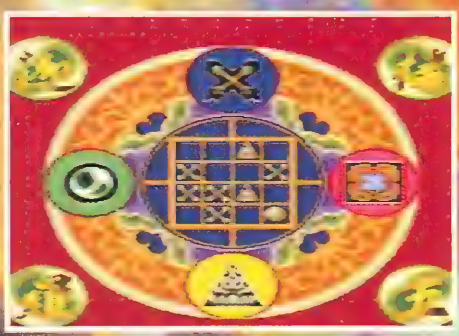
cernía sobre todos en un plazo de muy pocos años, te adiestraron en todas las artes arcanas que ellos conocían, mientras los guerreros más diestros te entrenaban en todas las artes marciales existentes.
Ahora, con 20 años, estás preparado para la lucha.

LA LUZ CONTRA LA OSCURIDAD

Comienzas tus andanzas siendo simplemente un aprendiz de mago, y sólo dispones de un hechizo en tu haber, pero más adelante, y gracias a la experiencia que adquirirás venciendo a todos tus enemigos, irás consiguiendo más puntos de energía y más magias.
Sky es un guerrero agilísimo capaz incluso de adherirse a las paredes, lo cual le será de gran utilidad en los momentos en que el suelo es escaso.
Sus golpes son poderosísimos a la vez que rápidos, de hecho, en la lucha cuerpo a cuerpo no tiene rival.
Los enemigos son numerosos, pero la arrogancia y buen





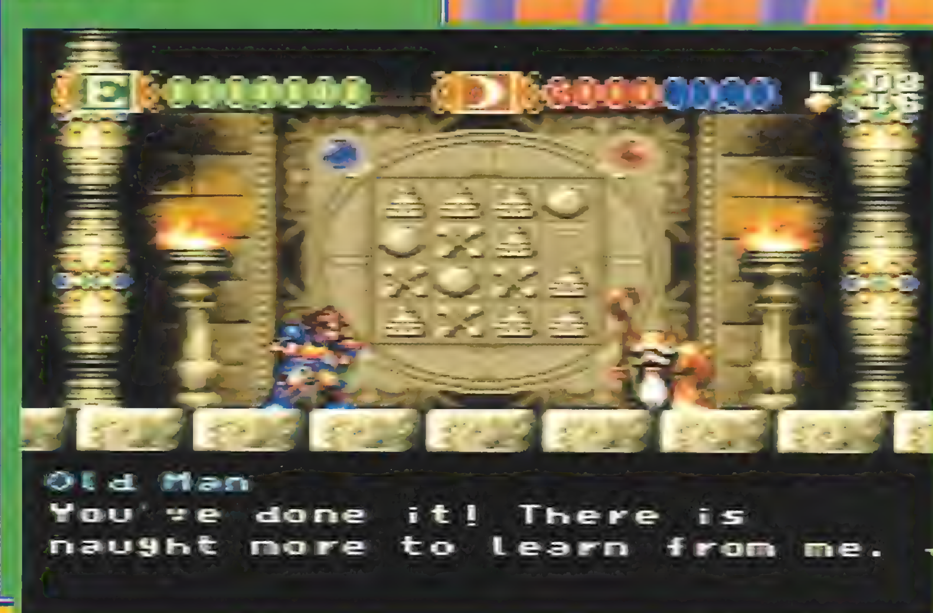


EL ANCIANO DE LA TORRE

Cada vez que hables con él, te ofrecerá un código inscrito en la pared que te dará la posibilidad de empezar una nueva partida desde ese punto, además, restablecerá toda tu vida.







hacer de Sky, a buen seguro que le llevarán a la victoria.

TREMENDA CALIDAD TECNICA

Es posible que más de uno se atreva a decir que «Skyblazer» es un simple juego de plataformas, y lo único que debería llevarse por esa poco avispada opinión es un severo coscorrón.

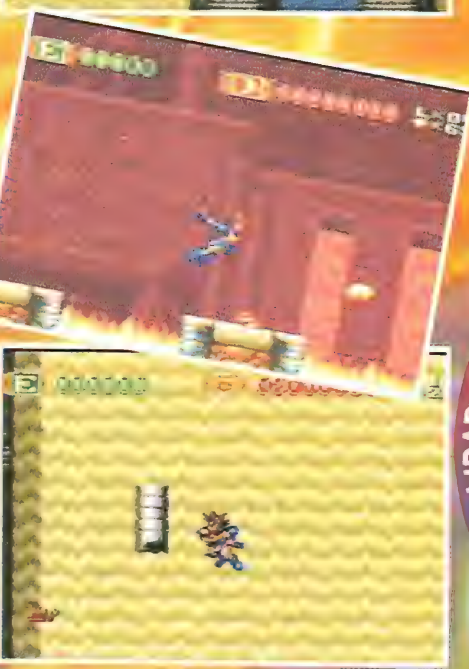
Skyblazer reune las características del mejor arcade, encerradas en un excelente juego "plataformesco", con el típico toque que tienen todas las aventuras, como es el de conseguir experiencia para ser más y más poderoso cada vez. Esta sutil mezcla hace de un juego como «Skyblazer» una "alhajita" de la programación cartuchera.

CARLOS F. MATEOS









VALORACION

JUGABILIDAD	94
MOVIMIENTOS	93
ORIGINALIDAD	90
GRAFICOS	92
SONIDO	92
TOTAL	92


Rellena, recorta y envía este cupón junto con

Cupón de Intercambio Hobby Channel

Nombre y Apellidos ....
Dirección .... Población ....
C.Postal .... Teléf.............................
Provincia .... ¿Tienes adaptador de
Fecha de Nacimiento .../.../... ¿Qué modelo de cónsola/s
juegos americanos? ....
tienes?...

1 Intercambio	2 Intercambios	3 Intercambios
Tu videojuego	Tu videojuego	Tu videojuego ....
1C	1C	1C ....
2C	2C	2C ....
3C	3C	3C ....
4C	4C	4C ....
5C	5C	5C ....
Cónsola	Cónsola	Cónsola ....

O.K

PAGO CONTRAREEMBOLSO Gastos de envio : 350 ´- ptas.

tu videojuego al Aptdo. de Correos 96.032, 08080 Barcelona.

EL CUPONAZO

DE HOBBY CHANNEL

¡ Cambia Y Consigue Todos Los Videojuegos Del Mundo Por Sólo 990´- ptas. Cada Uno !

¿ Qué es Hobby Channel ?

Hobby Channel System es el más famoso método de intercambio que pone a tu alcance todos los videojuegos del mundo, para que puedas disfrutarlos mucho más por sólo 990´- ptas. cada intercambio.

Instrucciones del Intercambio

- Rellena el cupón y envíalo junto con tu videojuego al Aptdo. de Correos 96.032, 08080 Barcelona.

- El videojuego que recibes a cambio es de tu propiedad.

- Es imprescindible que los juegos que nos mandes funcionen correctamente y que incluyan ***la caja original y las instrucciones.***

- Los videojuegos japoneses sólo se pueden intercambiar por japoneses.

- Aceptamos videojuegos americanos.

- El tiempo de entrega irá en función de la disponibilidad que tengamos de juegos, siempre entre 4 y 14 dias.

- No aceptamos videojuegos de imitación ni los que vienen de regalo con la cónsola ni tres en uno, cuatro en uno, etc...

- Los videojuegos que nos pidas deben estar en consonancia con el que nos envias, por ejemplo : si nos pides una última novedad puedes pedir una última novedad, si nos envias un titulo que apareció a principios de 1992 debes pedir un título de la misma época, etc...

- Sólo aceptamos videojuegos de : Megadrive, Super Nintendo, Master Sistem, Game Gear, Game Boy y Nintendo (Nes).

- Los videojuegos a intercambiar deben ser de la misma cónsola.

¿ Cómo rellenar el cupón ?

Escribe el nombre del videojuego que nos mandas para cambiar. A continuación en las restantes casillas debes escribir por orden de preferencia qué videojuego quieres recibir a cambio (te damos cinco posibilidades), uno de ellos será tuyo. Finalmente escribe el modelo de cónsola que tienes.

Si quieres realizar dos o tres intercambios, debes rellenar los recuadros señalados a tal efecto.

Tus amigos también pueden intercambiar fotocopiando el cupón.



Teléfono de Información

SuperOferta

Por cada Intercambio que hagas tendrás un regalo sorpresa.

Por cada 2 intercambios que hagas, te regalamos el tercero.

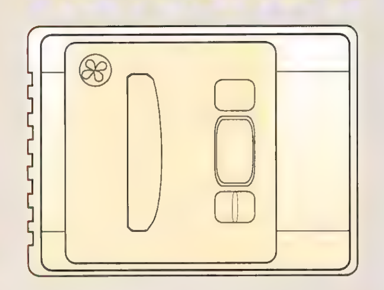


SuperSorteo



Los 100 primeros Intercambios que recibamos entrarán en el Sorteo de una Supernintendo o una Mega CD.

SUPER NINTENDO



Pasarela:
FINAL FIGHT 2
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2



FIN

¿Recordaís la pregunta que os formulamos en las últimas líneas de la Prewiew del mes pasado?, Si, eso de encontrar algún personaje del Street Fighter 2. Y bien, ¿habéis encontrado



DE NUEVO

El mes pasado os ofrecimos una Prewiew de este excitante juego. En este número vamos a analizarlo a fondo.







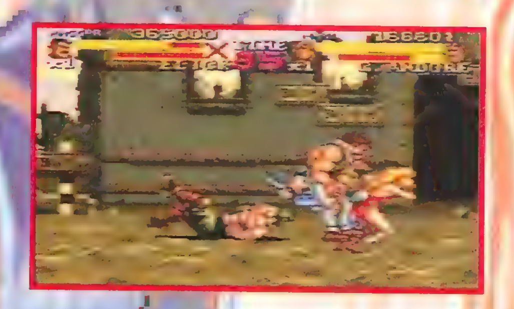
HAGGAR

Es el alcalde de Metro City, y un gran amante de la justicia. Sus muchos años practicando el arte de la lucha libre, le han servido para convertirse en un personaje que es todo fuerza y músculos, pero le falta lo más esencial para un juego de este tipo: la rapidez.

- ALTURA: 1'90 m.
- PESO: 127 Kg.



AL FIGHT 2



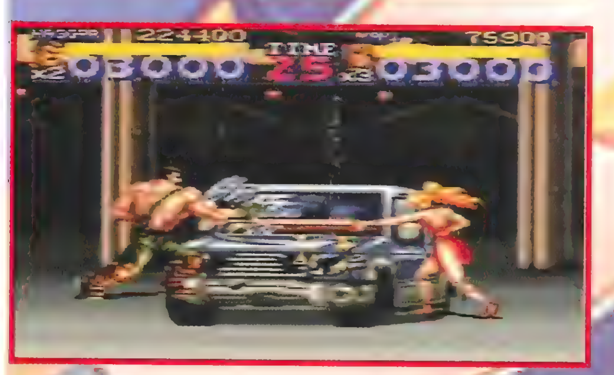
alguno?, ¿si ó no?. De todas formas, seguro que esto os ha servido para fijaros mejor en este juego, porque de verdad, merece la pena enterarse de todos sus sus detalles.

Este mes, nos vamos a salir de lo habitual, publicando un comentario un tanto especial. En vez de ofreceros párrafos y párrafos para contaros los secretos de este juego, vamos a utilizar una forma más gráfica para mostraros las características de todos los personajes, los jefes de final de fase, mapas de los niveles y algún que otro consejo para llevar a buen término la aventura. Esperamos que resulte de vuestro agrado.



O AL RESCATE





LOS PERSONAJES DEL STREET FIGHTER 2





Para que luego digan que Chun-Li cuida su figura. Como podéis ver, no para de comer fideos chinos, mientras que Zangief se ha unido a los malos para atacarte de forma incesante.



LOS ULTIMOS ESCOLLOS

Estos fortachones con cara de pocos amigos son a los que tendrás que enfrentarte cuando llegues al final de una fase. Como casi siempre pasa, son mucho más duros de pelar y tienen en su haber muchas triquiñuelas que te harán la vida imposible. ¡Dále a cada uno su merecido!





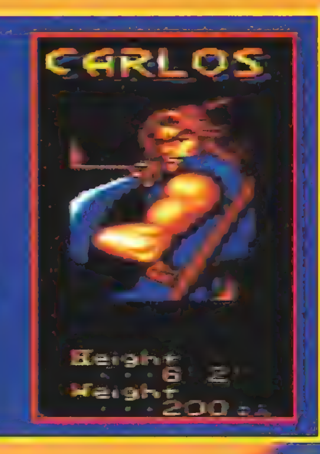




CARLOS

El novio de Maki, experto en ninjitsu, la ayudará en el rescate de su familia, y así, a lo mejor, consigue el favor de la misma para casarse.
Su katana, afilada durante muchas generaciones, es capaz de cortar hasta el más grueso acero.

- ALTURA: 1'84 m.
- PESO: 91 Kg.







MAKI

La menor de la familia secuestrada por Mad Gear. Es fantástica en el arte del kung-fu. Sus patadas son mortíferas, y aunque también es muy rápida, su fuerza deja algo que desear.

- ALTURA: 1'50 m.
- PESO: 52 Kg.

MEGA DRIVE

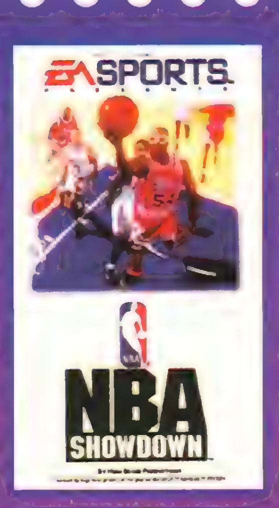
Pasarela: NBA SHOWDOWN
Consola: MEGA DRIVE
Compañia: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: De 1 a 4

Tras el buen sabor de boca que nos dejó Electronic Arts con su «EA Soccer», esta prestigiosa compañía vuelve ahora a la carga con este espectacular juego de baloncesto.



NBA S

En realidad, este cartucho reune prácticamente todas las buenas características que mostraron todos los que hasta ahora han salido en el mercado con el tema del basket como protagonista. El juego tiene un gran número de opciones interesantes: puedes elegir entre todos los equipos actuales, desde los más conocidos por todos nosotros, como los Chicago Bulls, los Angeles Lakers y los Boston Celtics, hasta algunos de los que casi no hemos recibido noticias, como los Skyers. Momentos antes del partido, el mejor comentarista deportivo de la televisión, resumirá lo que espera del encuentro, mientras que a la mitad del partido, durante el descanso, dará una detallada explicación acerca de como marchan los resultados. Más adelante tendrás a tu disposición una completa guía de todos los miembros que forman el equipo que has elegido, con todas sus características, tiro a canasta, triples, entradas, rebotes, etc...

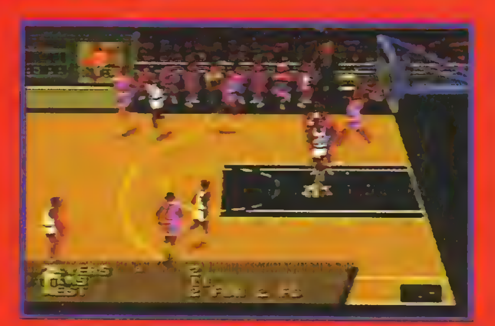








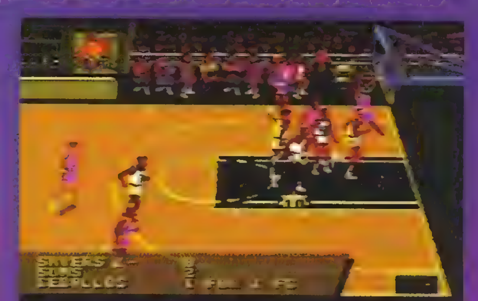




H O W D O W N

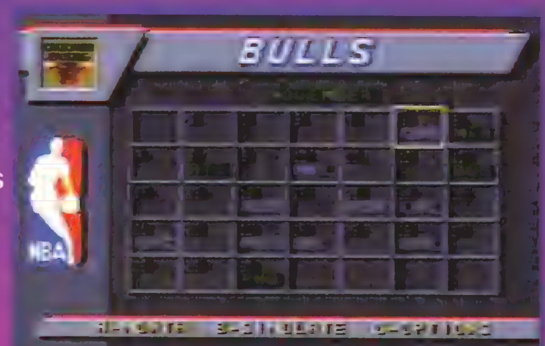
El cartucho, además, te da la posibilidad de jugar en modo arcade, en el que no hay faltas aparentes, o el modo de simulador deportivo, en el que las reglas del deporte priman ante cualquier particular.





EL DEPORTE HECHO CARTUCHO

Muy bueno es este NBA Showdown, un juego en el que se han cuidado, sobre todo, los aspectos gráficos y sonoros, además de tener en cuenta en todo momento la actualización de las reglas del basket.



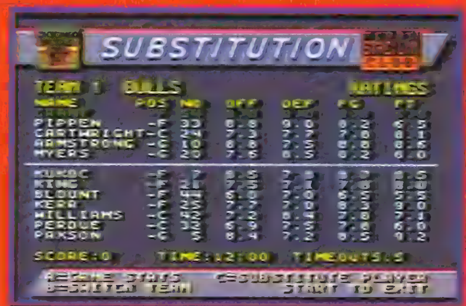


EL ARTE DE ENCESTAR

Sin embargo, lo que no han conseguido es hacer que este cartucho alcance el grado de diversión y perfección que se logró con «EA Soccer». Aun así, un buen título.

EL CHIP ANONIMO







MEGA DRIVE

Pasarela:
SONIC 3
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1ó 2
N. Fases: 6

Con la segunda parte supusimos que ya todo había acabado, pero cuando llegó a nuestras manos esta maravilla, un nuevo mundo se abrió ante nosotros.



SONIC 3





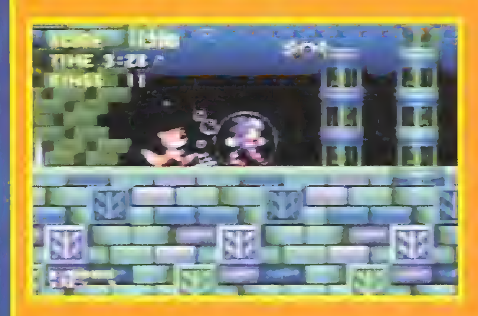
En esta parte, Sonic y Tails viajan a una isla que flota en el espacio, y sospechan que esto pasa gracias a las esmeraldas del caos que hay enterradas allí.
Lo que no saben es que el Dr. Robotnik también se ha enterado de esto, y ha ido en busca del mismo objetivo.
El villano Dr. Robotnik, ha convencido al guardián de las gemas, un tal Knuckles, de que los que en realidad vienen a robar las gemas son Sonic y Tails, con lo que nuestros personajes protagonistas, se encontrarán con varios problemas bastante serios. Por un lado, el encontrar al

TIPOS DE ESCUDOS

ESCUDO DE LLAMAS

Además de protegerte de un golpe, como todos, te da la posibilidad de convertirte en una bola de fuego.





ESCUDO DE AGUA

Con este, te rodea una pompa de aire, con lo que puedes andar más fácilmente por el agua y matar a los enemigos cayendo sobre ellos.

ESCUDO ELECTRICO

Atrae a los anillos, y también te da la posibilidad de saltar dos veces seguidas.



UN PUERCOESPIN A 200 KM/H

Dr. Robotnik, y por el otro, sobrevivir a las mil y una trampas que nos tenderá Knuckles, junto a las nuevas alimañas que nos encontraremos, y al extenso mapeado lleno de peligros.

gemas del caos, y todo esto, sin más ayuda que la agilidad de que dispone el pequeño y azulado puercoespín.
En esta parte, Sonic dispone de movimientos novedosos, como puede ser el generar un

que se le ponga delante, y un largo etcétera de originales combinaciones, si hacemos uso a la vez de los escudos de que disponemos.
En Sonic 3, disponemos de la capacidad de grabar la

















UNA AVENTURA ESPINOSA

A lo largo de seis fases, Sonic y Tails tendrán que esquivar enemigos y trampas, encontrar anillos, escudos y

escudo momentaneo alrededor de él, que le protegerá aunque sólo sea en una fracción de segundo, coger fuerza agachado, para luego lanzarse contra todo el

última partida donde jugamos, lo cual es de gran ayuda. Además, si le has cogido más cariño a Tails, el joven zorrito que acompaña a Sonic desde la segunda

parte, estás de suerte, pues esta continuación te da la posibilidad de que el personaje principal sea Tails en vez de Sonic, que pasará al papel secundario que antes ocupaba su amigo. Por si esto fuera poco, los programadores han incluído un modo de dos jugadores, en el que eligiendo primero al personaje que quieras, entre Sonic, Tails, y Knuckles, podrás realizar una carrera contra tu amigo en el escenario que elijas, lo cual hace que el nivel de diversión se eleve hasta cotas insospechadas.

CALIDAD PUNZANTE

Los gráficos han sido mejorados en todos los aspectos. Los escenarios no son, en ningún modo, tan





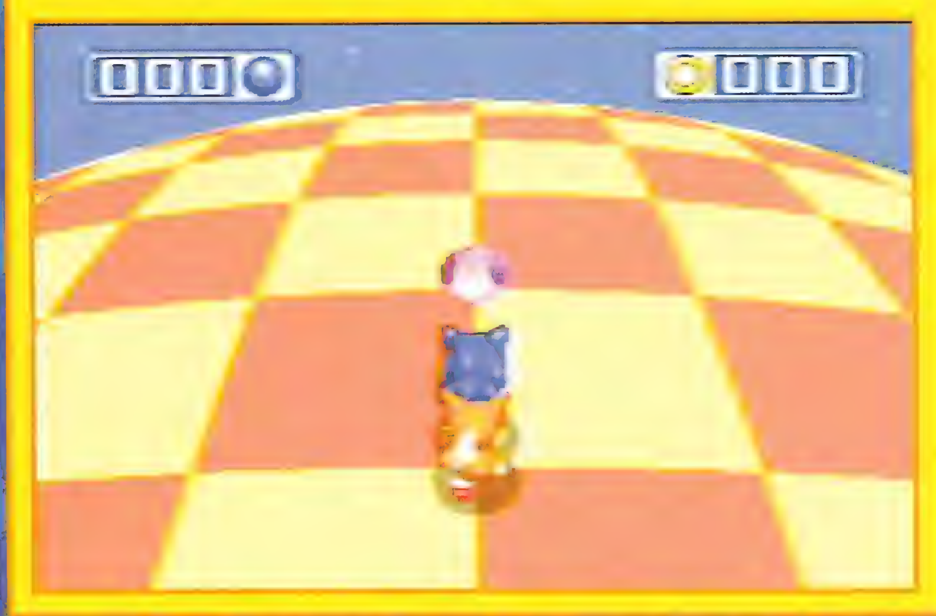


FASE DE LAS ESMERALDAS

Si consigues coger todas las esferas azules, aparecerá ante tus ojos una de las preciadas esmeraldas del caos, lo cual es muy agradable para tus ojos y para los del puercoespín.











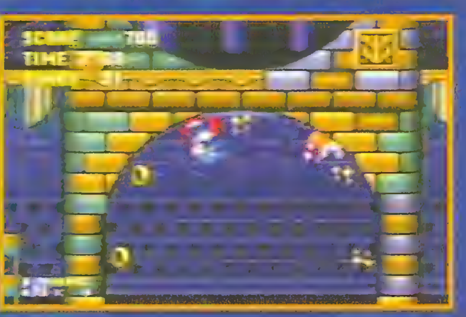






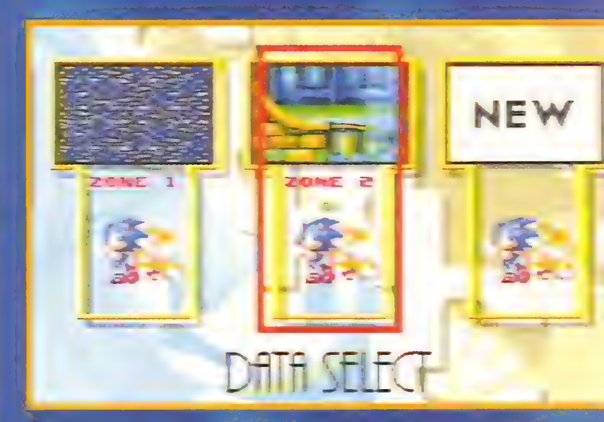






geométricos como pasaba en las partes anteriores. Ahora son mucho más reales e interactivos con los personajes. Lianas en las que puedes colgarte, tuberías de presión que te impulsarán hacia arriba o hacia abajo, ventiladores y hélices que te elevarán, y cadenas móviles, que te desplazarán por los escenarios más rápidamente. Los sonidos de esta tercera parte han sido realizados con un cuidado increíble, y las músicas tienen tal ritmo, que se podrían poner en una discoteca. Si eres de esos que se atreven con lo bueno y difícil, este es tu juego, no lo dudes.

EL CHIP ANONIMO



MODO DOS JUGADORES

En él puedes competir con un amigo tuyo en cualquier circuito que elijas, para ver cual de los dos es el más rápido.

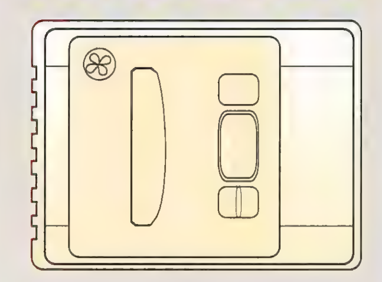








SUPER NINTENDO



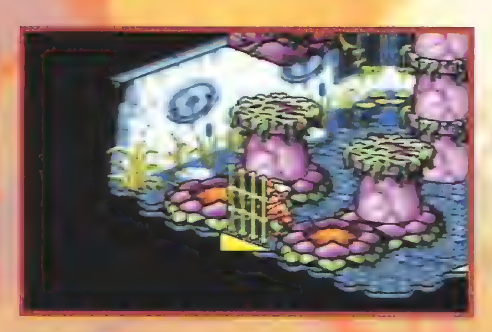
EQUINOX

UNA NUEV

Pasarela: EQUINOX
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

Seguramente, todos los usuarios de la NES recordarán una fantástica aventura en 3D que se convirtió en uno de los mejores cartuchos editados para esta máquina. Estamos hablando de «Solstice», cuya continuación, «Equinox» aparece ahora para la Super Nintendo.

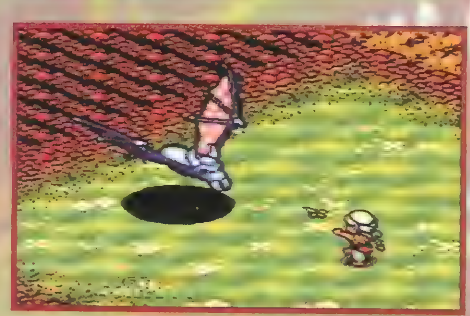




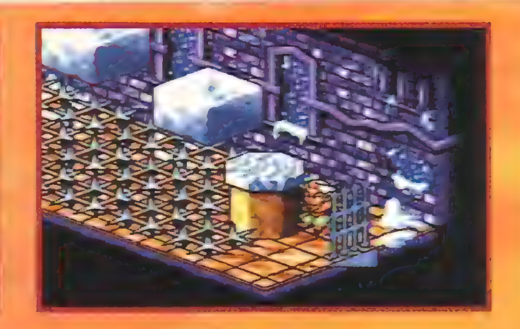
Lo cierto es que «Solstice», pese a su innegable calidad, tampoco podía ocultar que no se trataba más que de una adaptación de lo que la mítica compañía Ultimate desarrolló años antes para los primeros ordenadores personales (Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore); juegos tan legendarios como «Knight Lore» o «Alien 8», que fueron concebidos con gráficos en perspectiva isométrica (simulando así la tridimensionalidad) gracias a una técnica de programación bautizada como Filmation. De hecho, hasta el propio



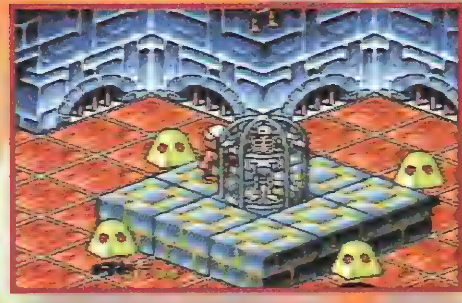








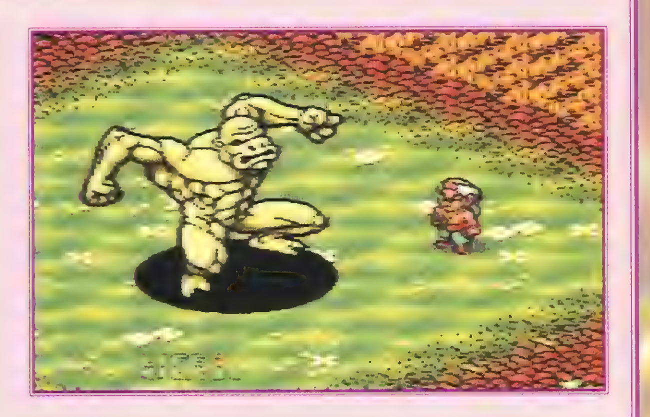
/A DIMENSION

DEL PASADO AL PRESENTE

Si ya «Solstice» mejoraba notablemente en colorido y rápidez lo que en su día pudieron ver los usuarios de los mencionados ordenadores de 8 bits, «Equinox», el juego que nos ocupa, supone una auténtica revolución en ese aspecto, pues la utilización de las posibilidades técnicas de la 16 bits de Nintendo ha llevado consigo que este nuevo título ofrezca al jugador

VUELVEN DAVID Y GOLIATH



El tamaño de algunos de nuestros enemigos es tan desproporcionado, que a veces sentirás más deseos de salir corriendo que de tratar de seguir siendo un héroe. Pero eso si, no desesperes, recuerda la historia de David y Goliath...

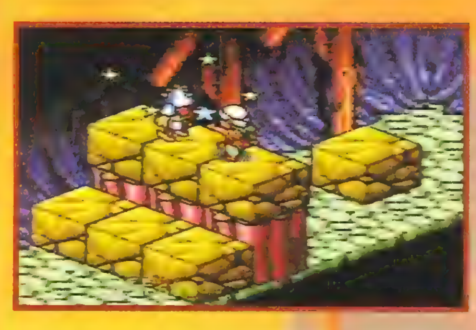
argumento, donde la magia jugaba un destacado papel, y gran parte del desarrollo, especialmente el hecho de poder recoger objetos y utilizarlos, o la posibilidad de mover algunas partes integrantes de los decorados de cada habitación, le rendían tributo al estilo de juego creado por Ultimate y que fue conocido como «videoaventuras tridimensionales».



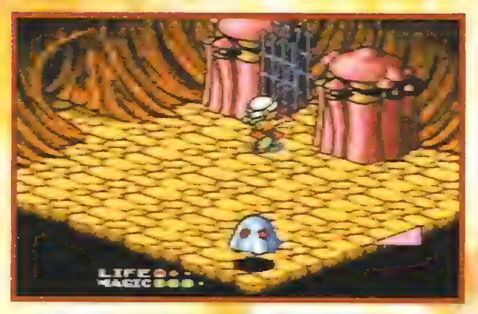

GLENDAAL, EL APRENDIZ DE BRUJO

Con esa pinta, que recuerda notablemente al Principe de Persia, este jovencito se va a convertir en nuestro compañero a lo largo de nuestra mágica y peligrosa aventura.

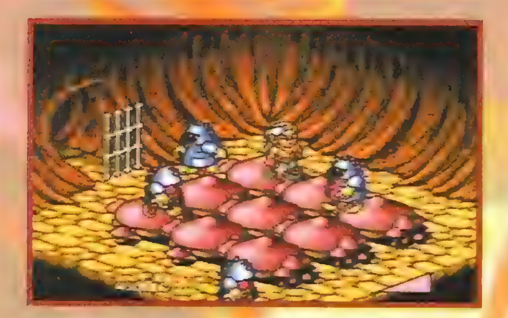














una apariencia visual realmente impactante.
Lo que si que no ha cambiado mucho pese al paso del tiempo, es la linea argumental del juego, pues de nuevo la magia continua estando omnipresente en el desarrollo de la aventura. La historia que se nos cuenta como punto de partida no es muy extensa pero si bastante interesante: en un reino de leyenda llamado Caladonia, habitaba el Rey Shadax, cuya sabiduria y conocimiento de la magia habían logrado salvar a su pueblo de las artimañas de Melkior, un terrible hechicero que intentaba someter a los habitantes del reino. Tras mucho años de tranquilidad y paz para Caladonia, la historia se repite de nuevo pero con algunos nuevos protagonistas: ahora es una hechicera, Sonia, la que amenaza el bienestar del reino, y de hecho ya ha secuestrado al anciano Shadax, cuyo poder con el paso del tiempo se ha debilitado notablemente.
La última esperanza de los habitantes de Caladonia eres tú, Glendaal, el único hijo del Rey, aunque de momento apenas eres otra cosa que un joven e inexperto mago que se haya a punto de embarcarse en una increible y peligrosa aventura...

¿QUIEN SABE DONDE?

En algunas de las estancias subterraneas, se hayan escondidas armas con las que podremos defendernos de los enemigos. Dado que Glendaal comienza su aventura sin ninguna, conviene que no tardemos mucho tiempo en encontrarlas.



¿PROGRAMADORES O ALQUIMISTAS?

Efectivamente, creemos que los autores de este juego han puesto en su creación el 50% de ambas cosas, programación y alquimia, por que «Equinox» no es sólo un juego de una impresionante calidad técnica, sino que ademas combina en mágica fórmula elementos de géneros tan dispares como el Rol, el arcade y las mencionadas videoaventuras.
Cuando empezamos nuestra aventura hayamos a Glendaal sobre la superficie de un extenso mapa en él que nuestro héroe es sólo un minúsculo personaje. A través de este mapeado -que recuerda notablemente al de los juegos estilo «Zelda»- podremos viajar para encontrar enemigos, caminos vigilados por guardianes y lo más importante, accesos a zonas subterraneas, donde se

desarrollarán los momentos más importantes de nuestra aventura.
En estas zonas, concebidas en el más puro estilo Filmation -¿recordais?, la técnica isométrica creada por Ultimate- , es donde podremos encontrar enemigos, armas para defendernos de ellos, hechizos, llaves y un buen número de objetos y sorpresas encaminados a ayudarnos a progresar en nuestra aventura. Esta, está subdividida en partes, de forma tal que antes de poder pasar a otra gran zona del mapeado general, tendremos que visitar casi todos los accesos subterraneos, en especial uno donde se haya el enemigo final de fase, que bloquea uno de los caminos (puentes) del mapa principal.

UN MAPA MUY ESPECIAL

Gracias al prodigioso Modo 7 de la Super Nintendo, podréis girar el mapa principal del juego haciendo uso de las teclas L y R. Alucinante, ¿no?



UN FILON A EXPLOTAR

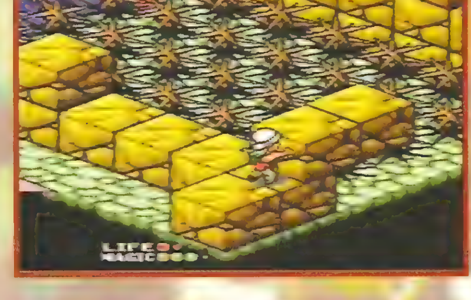


Después de contemplar los excelentes resultados técnicos y visuales que Sony ha conseguido en «Equinox», y de experimentar también su apasionante desarrollo, creemos que la compañía inglesa ha reabierto un filón que en el pasado se ganó muchos adeptos... quien sabe, quizas dentro de algunos meses sean ya más de dos o de tres las compañías que hayan lanzado al mercado su propio juego en el más puro estilo de este sensacional cartucho.

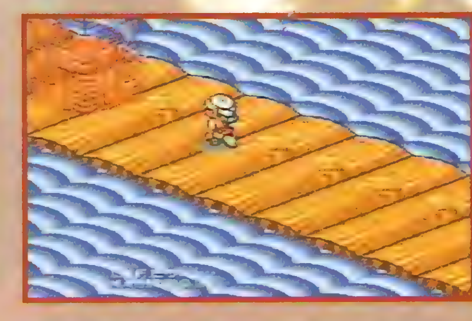


MR.LYNCH



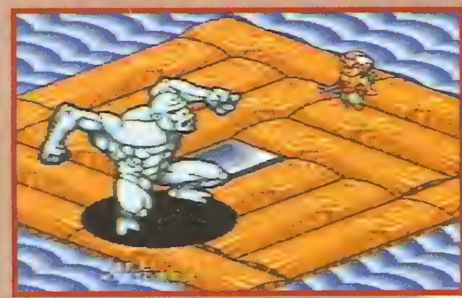












MEGA DRIVE

TENNIS

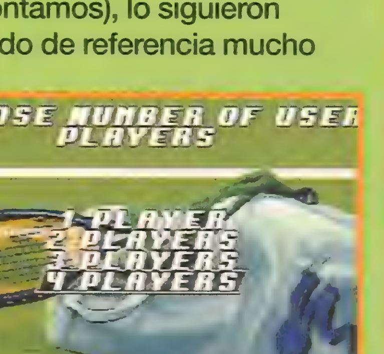
GOLPE GANADOR

Pasarela:
TENNIS ALL-STARS
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía:
CODEMASTERS
N. Jugadores: 1 a 4

Los grandes aficionados al tenis, sabréis bien que la jugada «perfecta» se compone de tres pasos: servicio, subida la red y volea ganadora. Codemasters, los creadores del simpático Dizzy, acaban de anotarse uno de estos puntos de maestro con su nuevo lanzamiento, «Tennis All-Stars».

Hace ya algunos «añitos», cuando el mercado del videojuego estaba dominado por los ordenadores de 8 bits, especialmente por el Spectrum, fue editado un programa de tenis, «Match Point», que consiguió a fuerza de calidad y de jugabilidad inscribir con letras doradas su nombre en la pequeña historia del software. Tanto fue así, que los «jugones» más veteranos (entre los cuales nos contamos), lo siguieron tomando de referencia mucho







UNO PARA CUATRO, CUATRO PARA UNO

Gracias a este aparatito, bautizado por Codemasters como «J-Cart». podréis conectar hasta cuatro control-pads a vuestra consola. La modalidad de dobles puede alcanzar gracias a ello insospechadas cotas de diversión...

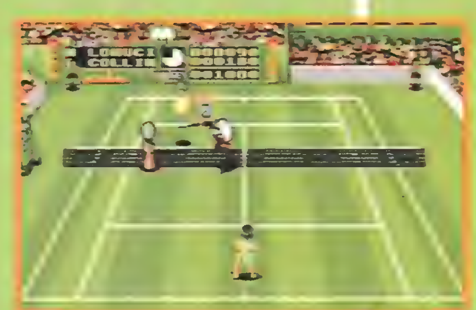




ALL STARS

tiempo después para evaluar la calidad de los nuevos títulos dedicados al mundo del tenis que fueron siendo lanzados al mercado posteriormente. Paradojicamente, hoy, cuando tenemos a nuestra disposición máquinas de 16 bits con una paleta de colores y una rápidez impensable para un Spectrum, pocos, muy pocos, han sido los juegos que han conseguido equiparar la jugabilidad de aquel mítico título, y uno de ellos es precisamente este nuevo cartucho que Codemasters acerca a nuestras «consoleras» y jugonas manos.





LA «CREME» DE LA «CREME»

Sencillamente, tenemos la impresión que los programadores de este juego se han pasado unos cuantos meses revisando todos los simuladores de tenis editados hasta el momento, y han extraido lo que más les gustaba de cada uno para dar forma a su propia creación. El resultado es un carcucho que, por encima de cualquier otra consideración, se muestra extremadamente jugable, y de hecho es tan real, que resulta verdaderamente difícil ganar a un profesional bien clasificado en la lista de la ATP, y mucho más aun por lo tanto vencer en un torneo. Dicho de otra forma, que no nos bastarán dos o tres días jugando con «Tennis All-Stars» para derrotar a todos los posibles contrarios que la consola pone a nuestra disposición para medir nuestras habilidades.
Además de este destacable hecho, los otros puntos más llamativos que presenta este nuevo título de Codemasters son la posibilidad de que hasta cuatro personas participen simultaneamente en el juego (utilizando un periférico llamado J-Cart), y sobre todo la enorme cantidad de opciones que encontraremos a nuestra disposición: posibilidad de jugar un partido de exhibición, un torneo o el circuito mundial entero, escoger si queremos un jugador o una jugadora, participar en dobles o en uno contra uno ya sean mixtos, masculinos o femeninos, o escoger entre competir en hierba, cemento o tierra. También se nos permite visualizar la repetición den las jugadas, acceder a pantallas de estadísticas o conservar mediante un sistema de passwords los datos de la partida en curso.
¡Ah!, se nos olvidaba: incluso existe un disparatado modo de juego llamado «Crazy Tennis» en el que todo vale... descubridlo vosotros mismos.

CALIDAD POR LOS CUATRO COSTADOS

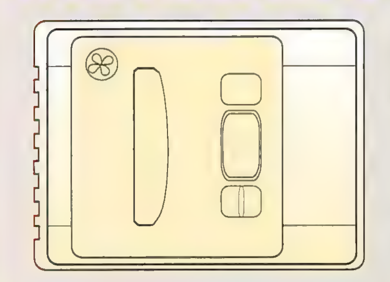
«Tennis All-Stars» no sólo destaca por todo lo mencionado hasta el momento, sino también por sus buenos gráficos, sus realistas movimientos y sus excelentes sonidos digitalizados (eso si, el juez de pista habla en perfecto inglés). No creemos que haga falta decir mucho más: Codemasters ha conseguido con este título uno de los mejores y más completos juegos de tenis editados a lo largo de la historia del videojuego.

MR.LYNCH



PASARELA

SUPER NINTENDO



Pasarela:
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: GREMLIN
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1

Hace más o menos un mes, os dimos, en auténtica primicia, un adelanto de las excelencias de este trepidante simulador automovilístico. Ahora vamos a poder enjuiciar su calidad más profundamente.



NIG

Más que un juego de coches, Nigel Mansell es un simulador deportivo, en el que automóviles de la serie Fórmula 1 compiten por el título mundial.
El control del juego se hace en primera persona, por lo que el campo de visión es mayor, y además -si así lo desemaos-, recibiremos la inestimable ayuda de Nigel Mansell, que desde una cabina superior al circuito, nos dará consejos de como conducir de una manera más segura.
Las opciones que el juego maneja son muy numerosas, y todas ellas de un enorme atractivo, sobre todo la de remodelar el coche que vas a conducir a tu gusto. Puedes ponerle nuevos alerones, ruedas con más agarre, que te reducirán sin

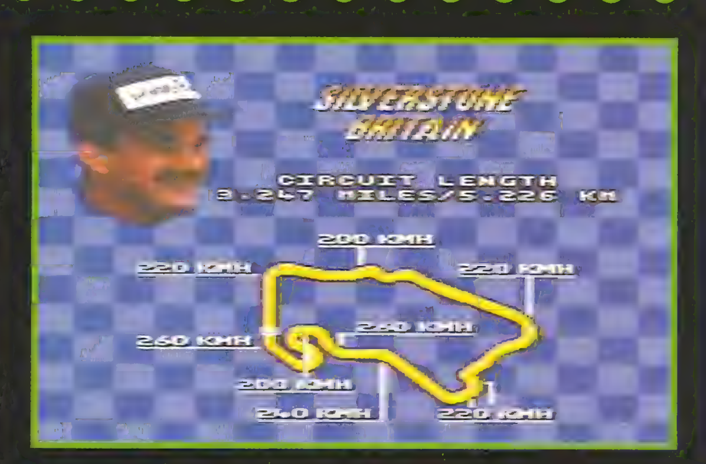
METE LA S

EL MANSELL

embargo la velocidad punta, cambio de marchas automático o manual, en definitiva, que puedes crear tu propio coche.

A POR EL CAMPEONATO MUNDIAL

Una vez dentro de la carrera, disponemos en la pantalla de todos los datos informativos que podamos precisar. Un planillo del circuito, con el que sabrás cuando aminorar, y cuando aumentar la velocidad. Un contador de vueltas que te avisará de las que has dado y de las que te faltan. Un cuentakilómetros, un cuenta revoluciones, y el marcador general, con lo que en todo momento de la carrera estarás perfectamente informado del desarrollo.



UNA VELOCIDAD DE VERTIGO

La velocidad de los escenarios, te da la sensación de vivir desde el interior la carrera que estás disputando. Si consigues adentrarte lo suficiente en el juego, te imaginarás sin esfuerzo alguno que eres Nigel Mansell, a la conquista del título mundial y descubrirás lo que es la verdadera velocidad gráfica.

CARLOS F. MATEOS











MEGA CD



Pasarela: MICROCOSM
Consola: MEGA CD
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1



La guerra corporativa en el futuro, ha llegado a tales dimensiones, que incluso ha pasado a extenderse a nivel celular...



MICROCOSM

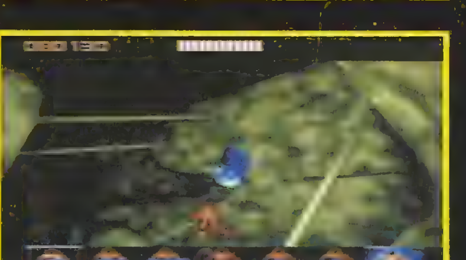
Este juego de reciente aparición en el mercado del Mega CD, esta basado en una antigua película en la que un grupo de científicos eran miniaturizados hasta el tamaño de una plaqueta para ser inyectados en el cuerpo de un alto mando, y así salvarle de un tumor cancerígeno, de otra forma inoperable e incurable.





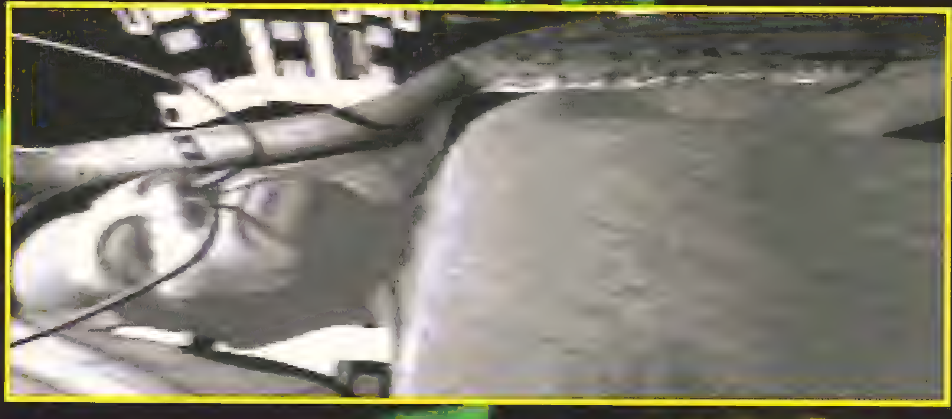






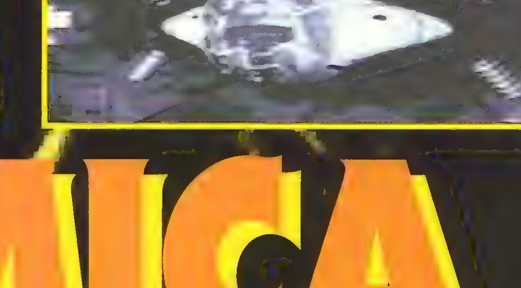


persona, ya que tiene información vital de la corporación enemiga.
Tu, como gran experto en biología y anatomía a nivel celular, a la vez que amigo del paciente, te ofreces como voluntario para la misión.
En el laboratorio, eres miniaturizado, junto con una serie de aeronaves, que te servirán para cumplir tu intrépida misión.
Miles de pensamientos pasan por tu mente, mientras con excitación ves como la jeringuilla en la que vas a ser introducido es cada vez más y más grande.

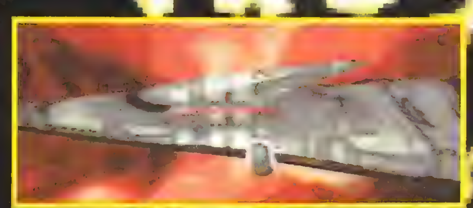




BATALLA ANATOMICA













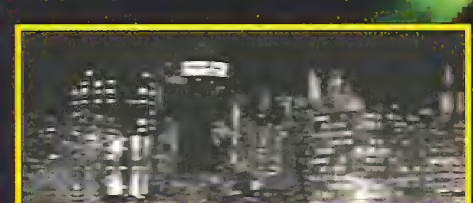
Sin embargo, ahora en vez de ser un alto mando, es un agente secreto, y en vez de ser un tumor, es un agente enemigo, también miniaturizado, con la orden de colapsar todos y cada uno de los centros vitales de esa



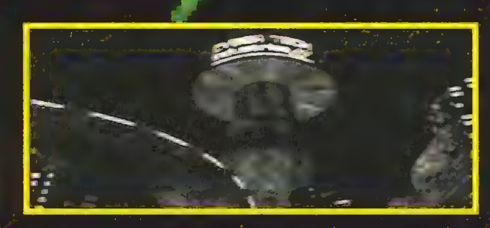


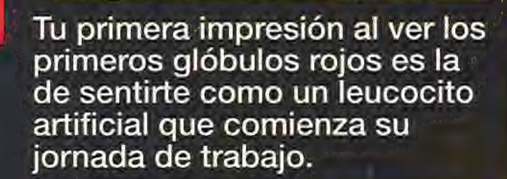












Tu primera impresión al ver los primeros glóbulos rojos es la de sentirte como un leucocito artificial que comienza su jornada de trabajo.

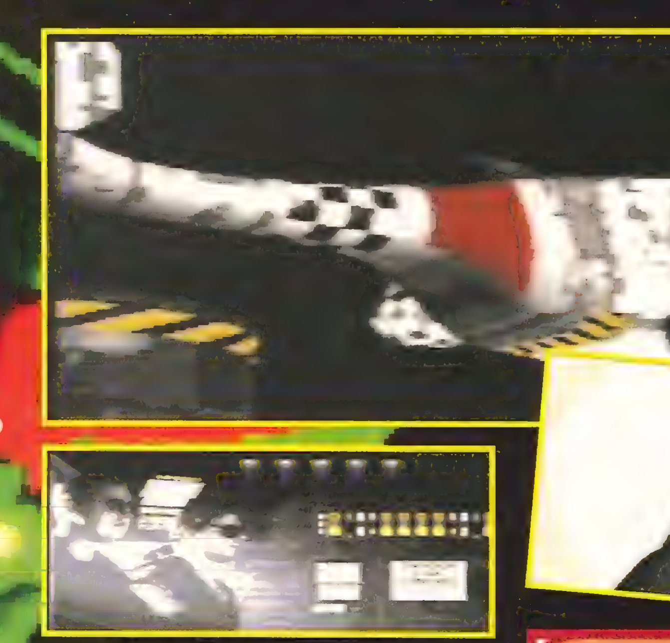






ACCION A NIVEL CELULAR

Cinco son los puntos vitales a defender, al igual que cinco son las fases del juego. Desde la vena cefálica hasta el cerebro, haremos un recorrido biológico por las zonas más importantes del cuerpo humano. Los pulmones, el corazón, la médula ósea, etc...
El enemigo ha montado una base microscópica, y tu misión será desmantelarla. Para ello dispones de una serie de naves, armadas con láseres biológicos para que no dañen las paredes celulares del paciente.
Elige el armamento adecuado para cada situación, y procura sobretodo no dejar títere con cabeza, ya que un sólo enemigo puede continuar la labor de otro muerto. No lo olvides.





UN VIAJE ALUCINANTE

Los señores de Psygnosis han creado un matamarcianos en toda regla, camuflado en un perfecto ambiente visceral, que por supuesto, es completamente fiel al real, por lo que se puede decir que «Microcosm» más que un juego, va a ser una divertida clase de anatomía.



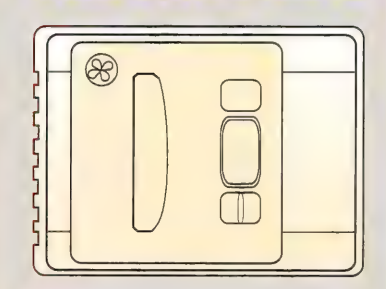




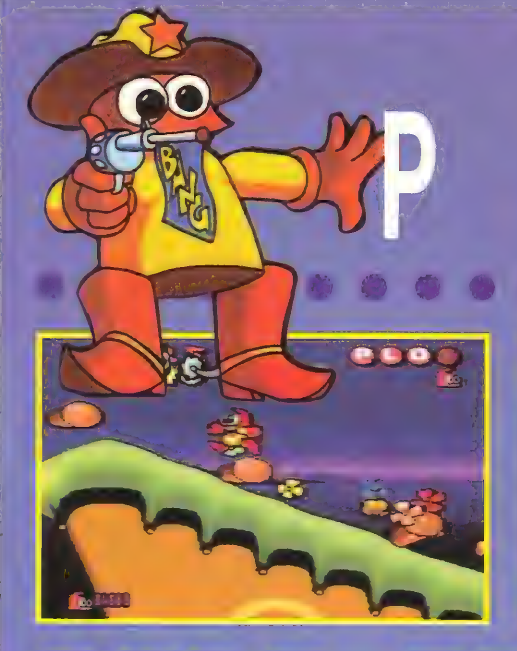
● ● ● CARLOS F.MATEOS



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS ENRROLLADA DEL MOMENTO.
UN COLECCIONABLE SOBRE TODO LO QUE DEBES SABER DE "INFORMATICA HARDWARE & SOFTWARE" Y MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UN CITA CON OK PC, LA REVISTA DE LOS VIDEOJUEGOS DE PC
MANIAC MANSION2
(THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
con nuestra TODO SOBRE EL MODEM
LA SEDUCCION HECHA POSTER: COBRA MISSION
PISTAS Y TRUCOS DE: LOST IN L.A. THE SUMMONING
MORTAL
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 13
Año II • Nº 10
Año I • Nº 16
SHADO



Pasarela:
PLOK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1



PLOK



UN HEROE

Plok es una simpática marioneta que vive feliz en una cabaña al sur de su comarca. Pero un día, un inesperado robo va a trastocar completamente su tranquilidad.



Su preciada bandera había desaparecido y nadie sabía como ha sido. Plok entró en su casa, y casi no salió del asombro al ver como sus disfraces del carnaval de las marionetas también se habían esfumado misteriosamente Cogió su catalejo, que por suerte todavía estaba encima de su escritorio, y comenzó a mirar hacia todas partes.
Por fin, en una isla contigua a la suya, vió lo que parecía ser su bandera, así que, montándose en su barca, remó hasta aquel islote, donde de seguro, daría su merecido al ladrónzuelo.
Nada más dejar el bote, se dió cuenta de que este no era un lugar, ni mucho menos amigable. Miles



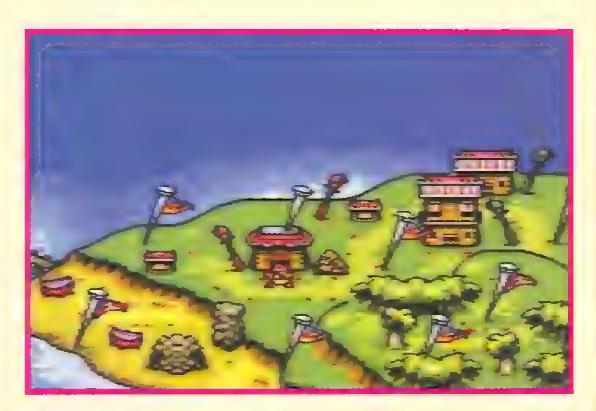




de alimañas y animales hostiles aparecían de todos lados. Sin dudarlo ni un segundo, arrancó su brazo del torso, y lo utilizó como arma.

UN MAPA INMENSO

A través de este enorme mapeado, el personaje protagonista se moverá para conseguir su preciado tesoro. La tierra de Plok está dividida en islas, cada una con sus propios enemigos.



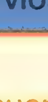
HECHO TROZOS







Una a una, Plok, fue arrancando sus extremidades, para lanzárselas a sus enemigos, hasta que se encontró con que sólo le quedaban el cuerpo y la cabeza.



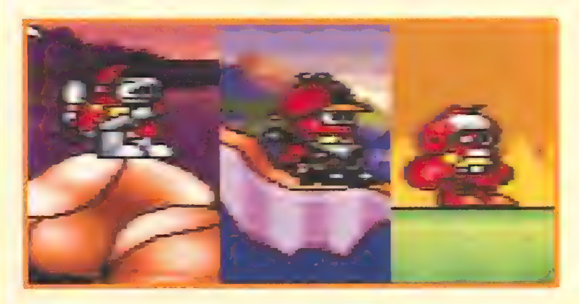
A saltos, y como pudo, recolectó sus brazos y piernas, y de nuevo se lanzó al ataque. Una vez hubo llegado a la bandera, la izó con nerviosismo,



pero esta sensación se tornó ira, al ver como un cursi par de calzoncillos subían por el mástil. Para Plok, lo que al principio pareció ser un simple robo, se iba a convertir en una arriesgada aventura, en ···

PLOK SE VISTE

Además de poder atacar lanzando las partes de su cuerpo, de vez en cuando, Plok encontrará uno de sus perdidos disfraces, que le servirán de ayuda en sus andanzas.



Estos irán desde un disfraz de boxeador, con el que podrá lanzar guantes, hasta el de un cazador, con el que podrás disparar perdigones de sal a tus enemigos.

busca de la bandera perdida.

ORIGINALIDAD ANTE TODO

Los programadores han decidido hacer ante todo un personaje original, y lo han conseguido totalmente, porque tanto para mi como para todos vosotros, esta va a ser sin duda la primera vez que vamos a poder ver a alguien lanzando una de sus piernas para acabar con alguno de los enemigos. Además, los escenarios tienen un colorido casi tan desmesurado como agradable a la vista.Un punto en el que creemos que los programadores no han estado muy acertados, es en la dificultad. No es que el juego en si resulte poco





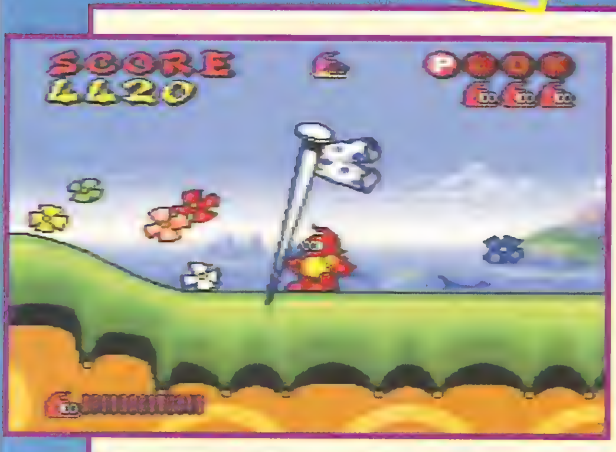












LA BANDERA EXTRAVIADA

Es el objetivo primordial de Plok. Su preciada bandera, pasada de generación en generación ha desaparecido, y su misión será encontrarla, aunque, como puedes ver, no será una tarea tan fácil como parece.





PLOK SE DESMIEMBRA
Como no tiene otras armas, la única solución de Plok es usar su cuerpo para atacar, tal y como aquí podéis apreciar.













jugable, sino que el tremendo tamaño del mapeado, y el gran número de pantallas, siempre da una oportunidad para perder una de nuestras escasas vidas. Eso si, una vez dicho esto, es tambien justo afirmar que Plok es un divertido cartucho de plataformas, que sin duda se convertirá en una de las estrellas del firmamento actual de la Super Nintendo.

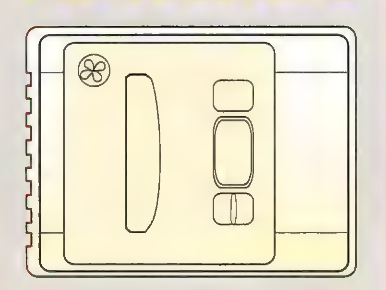


CARLOS F. MATEOS





SUPER NINTENDO



Pasarela:
RYAN GIGGS CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA
N. Jugadores: 1 ó 2

RYAN G

Un nuevo juego de fútbol llega a nuestras pantallas con motivo del Mundial 94, y lo hace de la mano de los creadores del exitoso «NBA Jam».





Varias compañías de videojuegos han hecho su particular incursión en el mundo del balompié, conmemorando el mayor evento futbolístico de todas las épocas: el Mundial.



capacidad de juego, y demás. Las opciones son bastante numerosas, a la vez que útiles, y todo eso, visto por primera vez, te da la sensación de que este cartucho promete.
Una vez, sin embargo, que entras en lo que es el juego en si, te das cuenta de que hay algo en lo que los programadores no han puesto todo el cuidado que sería deseable, y se trata de ese apartado en el que nosotros solemos hacer tanto hincapié: la jugabilidad. Cuando saltas

CAMINO

En el caso que nos ocupa, los programadores de Acclaim se han preocupado por actualizar todos los equipos, con sus características, porcentajes,

por primera vez al terreno de juego, vas a tener una serie de sensaciones contradictorias: en lo referente a los gráficos, aunque no son algo fuera de



G G S







lo común, están bastante por encima -sobre todo en tamaño y realismo- de lo visto hasta ahora en otros cartuchos. Nota aparte tienen también los movimientos, algo en lo que los programadores se han



DEL MUNDIAL







volcado totalmente; cada jugador ha sido creado con una considerable cantidad de frames. Sin embargo, todos



estos pormenores positivos se ven contrastados por otros no tan favorables, entre los que destacan especialmente la jugabilidad, sólo aceptable, y el grado de realismo, nada relevante. El que el cartucho venga apadrinado por Ryan Giggs, tampoco aporta nada, pues no se trata de un jugador especialmente conocido en nuestro pais. Nada que ver, en definitiva, con «NBA Jam»...



EL CHIP ANONIMO



PASARELA

GAME BOY

PINBALL D

Pasarela:
PINBALL DREAMS
Consola: GAME BOY
Compañía: GAMETECK
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1

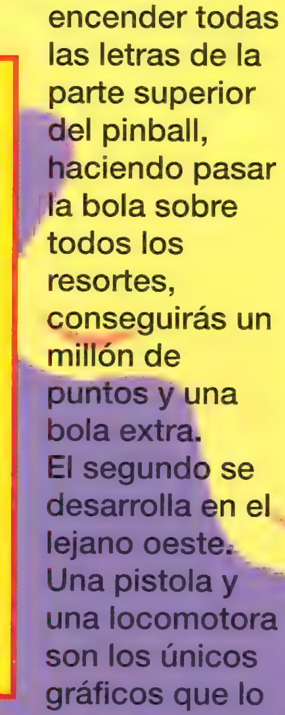
Hace algunos meses fue editado para los ordenadores PC un juego basado en los pioneros de la diversión en los salones recreativos: los pinballs.
Ahora, y de la mano de Gametek, llega a nuestra portátil de Nintendo la correspondiente versión de «Pinball Dreams».



Un pinball que aunque pueda resultar un tanto monótono, -pues más que similitud entre sus pantallas, lo que hay es una completa igualdad-, es divertido gracias a su rápido y adictivo desarrollo.



En el juego existen tres escenarios diferentes, cada uno con sus secretos y sus millones ocultos.
El primero se llama “Ignition”, y tiene como fondo el espacio exterior. Si consigues



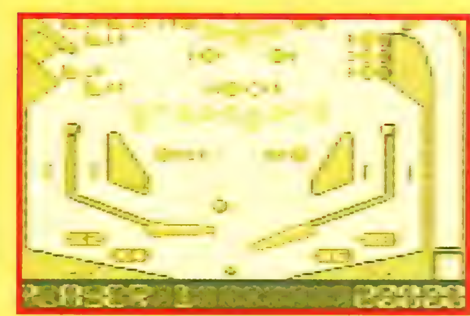
encender todas las letras de la parte superior del pinball, haciendo pasar la bola sobre todos los resortes, conseguirás un millón de puntos y una bola extra.
El segundo se desarrolla en el lejano oeste. Una pistola y una locomotora son los únicos gráficos que lo



CUANDO LO SIMPLE ES

REAMS





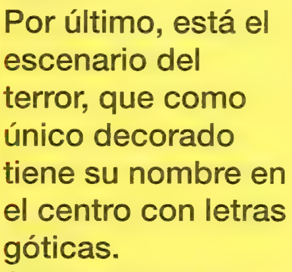








distinguen de los otros.
Si las luces que rodean el agujero superior comienzan a parpadear, y logras introducir la bola, conseguirás una bola extra.



Por último, está el escenario del terror, que como único decorado tiene su nombre en el centro con letras góticas.
Si introduces la bola en la rampa izquierda un número sucesivo de veces, puedes llegar incluso a añadir la puntuación más alta de la tabla a tu marcador.



DEMASIADO SIMPLE

Si los señores de Gametek hubiesen querido hacer un juego de pinball que no tuviese rival, se deberían haber molestado un poco más a la hora de ambientar todos los circuitos, porque sinceramente te da lo mismo jugar en uno que en otro, ya que todos son prácticamente iguales.
«Pinball Dreams» es un juego que, por su sencillez y jugabilidad puede destacarse, pero nada más.

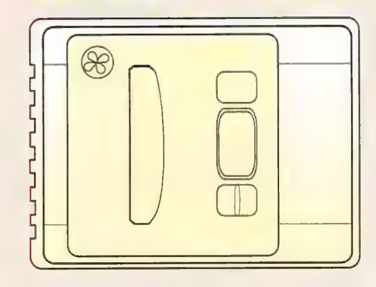
EL CHIP ANONIMO



O DIVERTIDO



SUPER NINTENDO



Pasarela:
SUPER WIDGET
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ATLUS
Distribuidor: SPACO
N. Jugadores: 1









EL MARCIA





Un nuevo personajillo procedente de los dibujos animados se cuela en nuestras video consolas con ánimo de hacernos pasar un buen rato.

En este caso se trata de Widget, un simpático extraterrestre, con la capacidad de transformarse en cualquier cosa, que llegó a la Tierra por un error de la computadora de su nave, y que ahora, al verse obligado a vivir en nuestro planeta, se dedica a proteger la Naturaleza frente a todos aquellos vándalos que atentan contra ella.

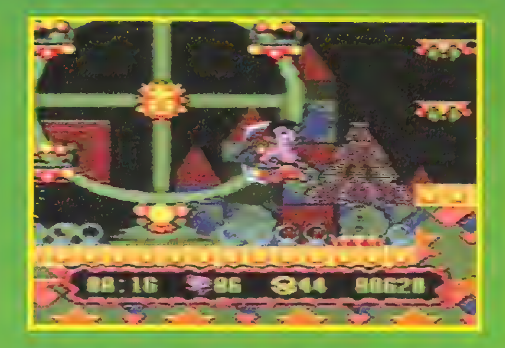
Para ello se ha hecho amigo de dos muchachos que vieron como su nave se estrellaba, y que ahora le servirán de ayuda en su misión.
En este juego, Widget tiene que acabar con los planes de un doctor chiflado con afán de dominar el mundo entero, a costa de lo que sea necesario. Widget tendrá que encontrar unas cápsulas de energía que le den la







SUPER WIDGET



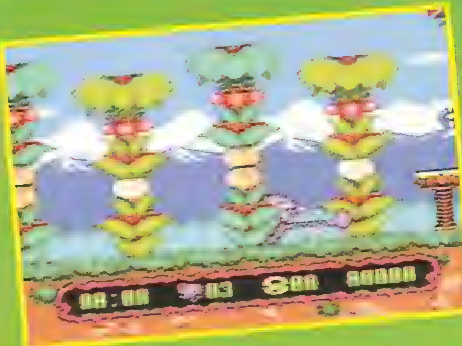




NO MULTIFORME

suficiente antimateria necesaria para transformarse. A lo largo de varias fases totalmente diferentes entre si, Widget tendrá que combatir con gran cantidad de seres creados por el doctor para acabar con la naturaleza del planeta. Cuantas más cápsulas de energía recoja, mejor transformación sufrirá. Además, si coges 100 cápsulas con la inicial del protagonista, conseguirás una apetitosa vida extra, lo cual es sin duda de agradecer.
Como era de esperar, al final de cada fase, te encontrarás un enemigo de grandes dimensiones, que necesitará un mayor número de disparos acertados.







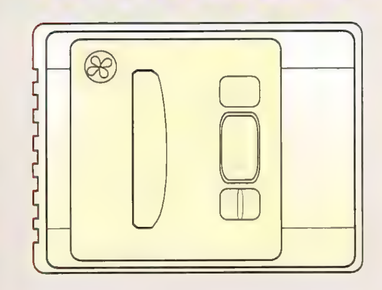
IGUAL QUE OTROS

Super Widget es un juego ameno, que no encierra nada más que eso: diversión.
Los gráficos son muy graciosos, y el colorido muy vistoso, pero a pesar de todo ello, Super Widget es un juego demasiado parecido a otros muchos disponibles en el mercado, lo que le resta mucha originalidad.
En definitiva, un cartucho idoneo para todos aquellos que quieran divertirse sin demasiadas pretensiones.

● ● ● CARLOS F. MATEOS



SUPER NINTENDO



Pasarela:
CLAY FIGHTER
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: INTERPLAY
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

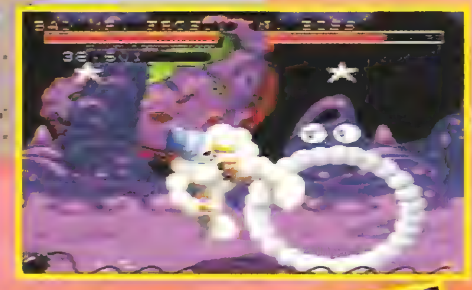


Seguro que todos vosotros habéis jugado alguna vez con plastilina... pues estos señores también lo hacen, y de una forma mucho más espectacular.

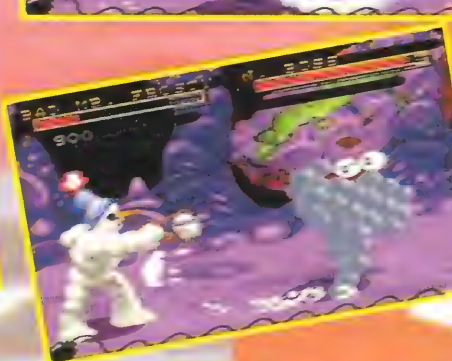
Los personajes de este cartucho han sido totalmente digitalizados a partir de diversas figuras de plastilina, todas ellas increíblemente estrafalarias. De hecho, abarcan desde una cantante de opera muy bien dotada, hasta un Elvis Presley de pacotilla, pasando por un muñeco de nieve con cara de pocos amigos. Todos los personajes tienen un objetivo en común: convertirse en los Reyes del Circo. Para ello tendrán que vencer a los demás contrincantes, y por último hacer lo propio con el actual Rey.

Con este fin, cada personaje se ha entrenado en su ambiente para perfeccionar movimientos lo más mortíferos posibles: mientras el muñeco de nieve puede lanzarte bolas heladas, el cantante de rock puede dedicarte unas atronadoras notas que te dejarán sordo por completo. A medida que vas avanzando por los escenarios, irán apareciendo nuevas partes del planeta que antes no aparecían en la pantalla que se nos













CLAY FIGHTER

LUCHADORES DE PLASTILINA



muestra antes de que de comienzo cada combate.

TOTALMENTE ESTRAFALARIO

El juego ofrece un buen número de posibilidades, entre ellas la de que dos jugadores participen simultaneamente, que sin duda alguna resulta la más atractiva de todas. Los gráficos, al estar totalmente digitalizados, son de una calidad extrema, y los sonidos no resultan menos impresionantes: fíjate si no nos crees en la presentación del cartucho, que está amenizada con una perfecta digitalización musical hecha expresamente para el juego. Estamos seguros de que «Clay Fighter» se va a convertir en uno de los juegos de lucha más populares de cuantos se han editado.

EL CHIP ANONIMO















MEGA DRIVE

SKITCHIN



Pasarela:
SKITCHIN
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1 ó 2





Todos os habréis quedado maravillados, y también algo horrorizados, al ver a un grupo de muchachos sobre patines, enganchados al parachoques de un coche. Como podrás comprobar ahora, no es tan peligroso como lo pintan...

La trama de este original juego, consiste en que tu personaje, gran aficionado al patinaje y afamado roller, se ha enterado de que en varios estados se está organizando una serie de carreras, para determinar quien es el roller más hábil del contorno. Sin dudarlo ni un momento, se calza su utensilio de trabajo, se enfunda las coderas y rodilleras, y se lanza a la competición.

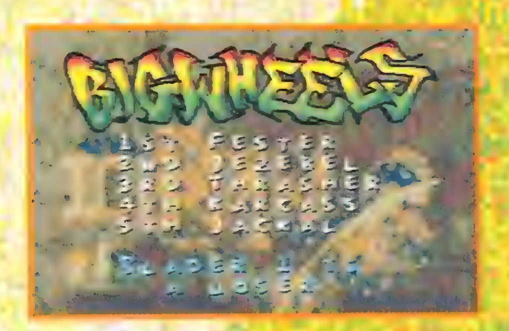
A grandes rasgos, este es el comienzo de un cartucho que destaca sobre todo por su originalidad por el realismo de algunos golpes.

En el juego podemos saltar, hacer giros en el aire, golpear o hacer caer a tus contrincantes, agarrarte a un coche, y lo que es más

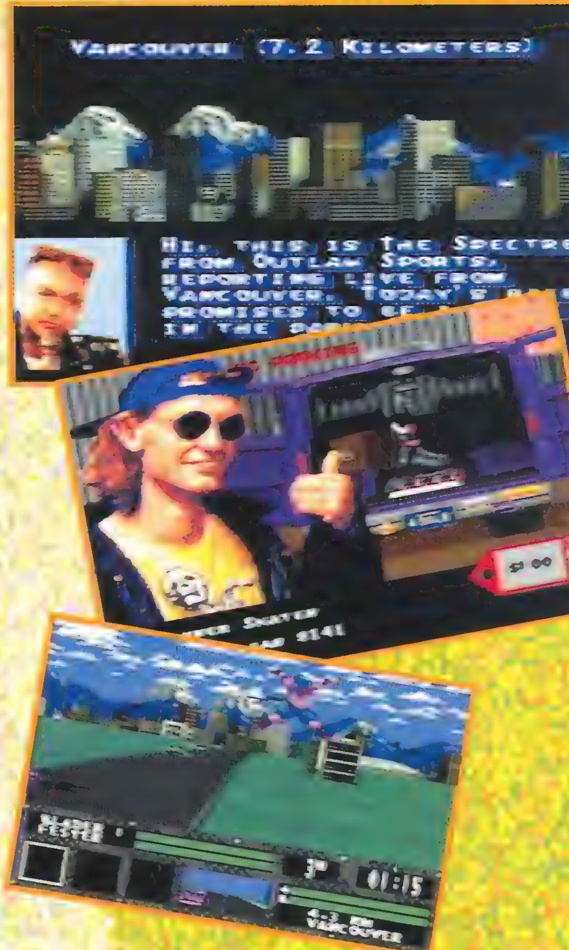




CALZATE LOS PATINES











doloroso, ser arrollado por los mismos.
A medida que vayas ganando dinero podrás ir mejorando tu material, y comprando armas que te harán más fácil la carrera.

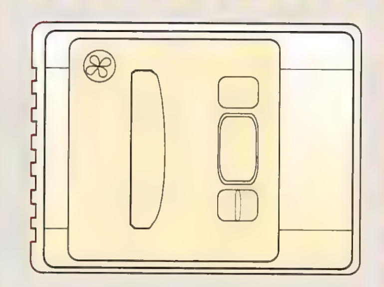
PATINAJE POCO ARTISTICO

Los programadores se han esmerado sobre todo en los movimientos, que parecen sacados de una película con el mismo tema.
Sobre todo, el juego te da una increíble sensación de velocidad, comparable a la de muy pocos cartuchos.
La música y bandas sonoras son numerosísimas y todas diferentes, lo cual lo hace más ameno.

● ● ● EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



Pasarela:
SUPER TURRICAN
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: HUDSON
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

S U P E R

UNA MAR
MAQUINA D

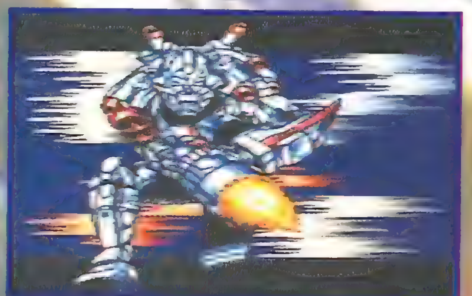
Una mejorada y renovada versión de este fantástico juego de plataformas, hace acto de aparición en la Super Nintendo... ¡démosle con gozo, retozo y alborozo la bienvenida!



Eres un aclamado miembro de las fuerzas hiper-espaciales para la paz, y la seguridad de un mundo que está en tu sector de acción ha sido amenazada.

Tu misión será acabar con toda la pandilla de renegados responsables del barullo. Para ello, tu mejor arma va a ser el traje multi-función de la serie Turrican.







TURRICAN

AVILLOSA
E COMBATE





Esta armadura metálica está diseñada para resistir los más feroces ataques, mientras dota al que la lleva de una potencia de ataque realmente impresionante.
A lo largo de un elevado número de fases, todas ellas con un mapeado inacabable, tendrás que disparar sin ton ni son hacia todas partes, acabando con todos los enemigos que tengas a la vista. Normalmente, estos oponentes serán máquinas creadas por el enemigo, mientras que a menudo tendrás que hacerlo con criaturas hostiles que habitan a lo largo y ancho de la región por la que te desplazas.

UNA GRAN TECNOLOGIA

La armadura Turrican ha sido diseñada con los últimos adelantos de la tecnología punta. Tiene incluso la capacidad de transformarse en un ovillo que, a la vez que impacta con todos los enemigos, puede ir dejando minas de tiempo que

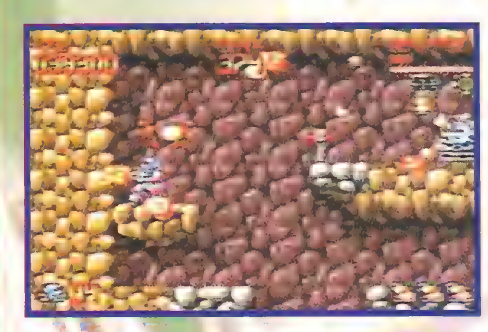


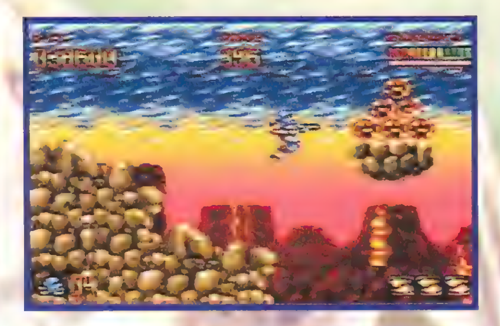


¡AL ATAQUE!

Estas son todas y cada una de las armas de las que Turrican puede disponer:
CAPSULA ROJA: Te ofrece un disparo en forma de abanico. En el nivel más alto de potencia podrá llegar a todos los rincones de la pantalla.
CAPSULA AZUL: Un poderoso láser, que a pesar de sólo tener capacidad de ataque hacia el frente es el más poderoso de los tres.
CAPSULA AMARILLA: Con ella podrás disparar unas esferas de plasma que al contacto con un objeto sólido, se dividen en dos esferas más pequeñas, con lo que puedes alcanzar hasta al enemigo más escondido.
RAYO CONGELANTE: Este arma les viene de serie a todas las armaduras Turrican. Se trata de un haz de fotones, que paraliza los circuitos de todos tus enemigos, con lo que puedes atacarles fácilmente. Además, con él puedes descubrir items ocultos si lo usas en círculos.







acabarán de forma casi instantánea con todos y cada uno de tus adversarios. El único handicap que tiene esta opción es que al acabarse la barra de energía de que disponemos, no podremos volver a usarlo hasta que nos maten de nuevo.
Además, el generador principal de corriente de la armadura puede emitir unas paredes de protones a ambos lados que, literalmente, barrerán a todos los enemigos que encuentren a su paso. Esta es sin duda el arma más eficaz, pero también la más escasa de todas.

¡DIOS MIO!, ¡QUE MUSICA!

Esta exclamación está totalmente justificada, ya que las músicas de ambientación, además de cambiar en todas las fases, están realizadas casi con calidad de Compact Disc, además de tener un estilo muy en la linea de Jean Michel Jarre o el mismísimo Vangelis. Los sonidos del juego tampoco dejan nada que desear, mas bien todo lo contrario. Son de una calidad sencillamente excepcional. Los gráficos, de gran colorido, y las mil y una vidas y sorpresas escondidas convierten en definitiva a Super Turrican en un juego de plataformas digno de mención.

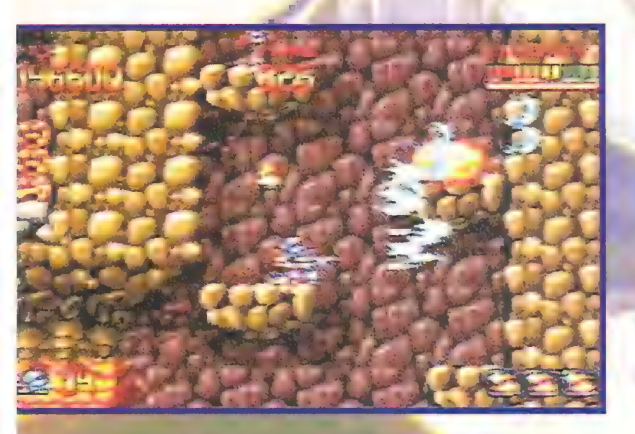
● ● ● CARLOS F. MATEOS

LAS GEMAS

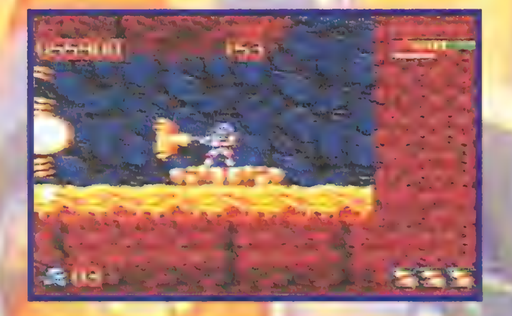
Coge todas las que puedas, son tu pasaporte hacia una vida extra. Hay más de las parece, te lo aseguro. Cuando consigas controlar más o menos al personaje, dedícate a explorar las pantallas en busca de estas piedras preciosas, y así tendrás alguna oportunidad de llegar bastante lejos en esta gran aventura.







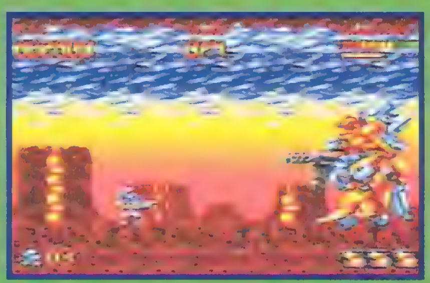




ESOS MALDITOS JEFES DE FASE...

Como puedes apreciar en estas pantallas, el tamaño de tus enemigos es extremadamente desproporcionado; pero no te amilanes, no es oro todo lo que reluce. Con un poco de práctica, verás como no es tan difícil acabar con ellos.









SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE
CON OK SUPER CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK SUPER CONSOLAS recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes la oportunidad...
¡enróllate con OK SUPER CONSOLAS!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK SUPER CONSOLAS por 4.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: .... Primer apellido: ....

Segundo apellido: ....

Domicilio: .... Número: ...... Piso: ......

C: Postal .... Ciudad: .... Provincia: ....

Edad: ...... Profesión: .... Teléfono: ....

Firma:

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España
La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 04
- Por Fax: 457 93 12

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/94

MEGA DRIVE

SINK OR

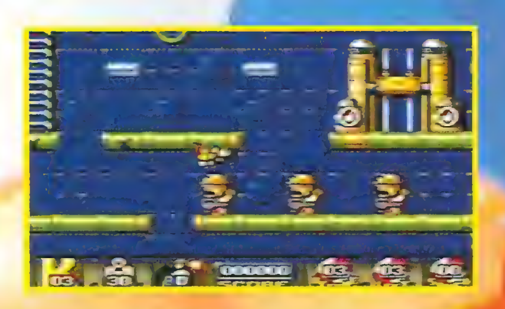
Pasarela:
SINK OR SWIM
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CODEMASTER
Distribuidor: .
N. Jugadores:

RESCATE SUBMARINO

Un transatlántico con rumbo a las indias se ha hundido en las profundidades del Pacífico al chocar con un islote que los radares no detectaron.



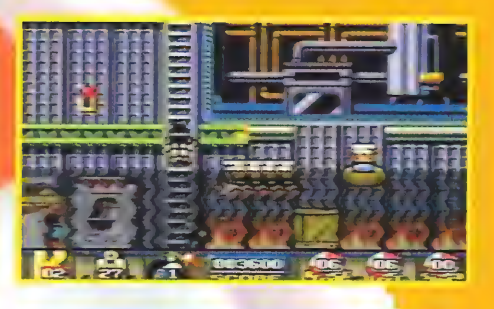
Un submarinista de las fuerzas especiales ha sido trasladado a allí para rescatar a todos los pasajeros y miembros de la tripulación que le sean posible. A través de cerca de cien niveles, el simpático protagonista tendrá que impedir que se ahoguen cocineros, tripulantes, pasajeros, mecánicos. etc..., todo ello rodeado de un ambiente parecido al del Titanic.
El personaje principal, tendrá que activar palancas, colocar cajas, taponar escapes de gas, minar paredes derrumbadas, y todo esto para que las personas a rescatar, lleguen a la salida sin que sufran ningún percance.
En todas y cada una de las fases hay un número determinado de pasajeros a rescatar, que no tiene por que ser el mismo de pasajeros existentes, por lo cual te puedes permitir el lujo de perder la vida de unos cuantos.
El protagonista tiene un bote salvavidas que podrá usarlo en todo momento para cargar a

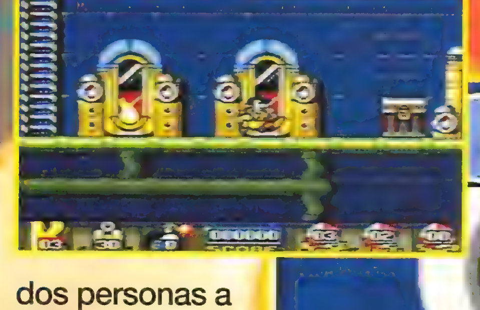




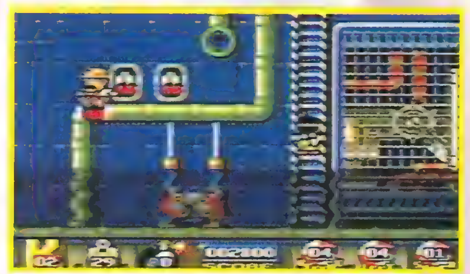
SWIM











dos personas a la vez, puede bucear, y moverse libremente por todo el escenario.

ARGUMENTO COPIADO

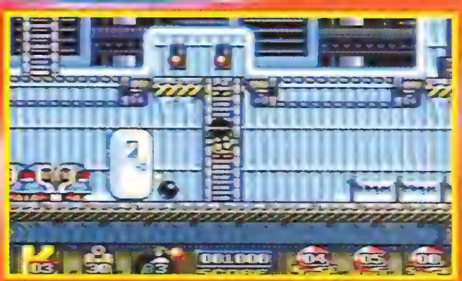
Nada más ver este juego, nos dimos cuenta de que el argumento que han usado para hacer este cartucho es absolutamente el mismo que se utilizó para los Lemmings, aunque un tanto disfrazado.

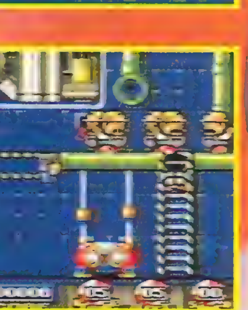
Eso si, los gráficos son divertidos, y aunque tienen una movilidad escasa, son muy vistosos.
Sink or Swim es un juego para pasar buenos ratos sin muchas pretensiones.

CARLOS F. MATEOS



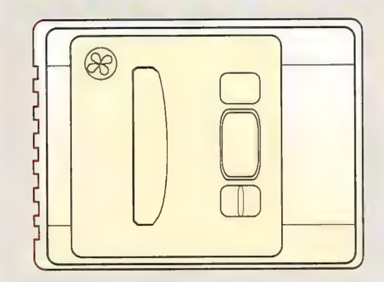








SUPER NINTENDO



Pasarela:
ALFRED CHICKEN
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: MINDSCAPE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

ALFRED POLLO

Atención, pregunta: ¿os podríais imaginar a un pollo medio desplumado tratando de liberar un planeta de las manos de un pérfido científico? Yo si.





Alfred Chicken no es un pollo cualquiera. Fue engendrado en una incubadora, y mientras iba creciendo, le fueron inyectadas células del cuerpo del más famoso agente secreto británico: James Bond.
Al salir del cascarón no parecía más que un simple pollito, pero a medida que pasaba el tiempo, los científicos se mostraban asombrados. Los progresos del animal eran increíbles, así que decidieron mandarle en busca y captura del científico criminal más peligroso del mundo: el maquiavélico Mr. Peckles.

UN PERSONAJILLO MUY DIVERTIDO

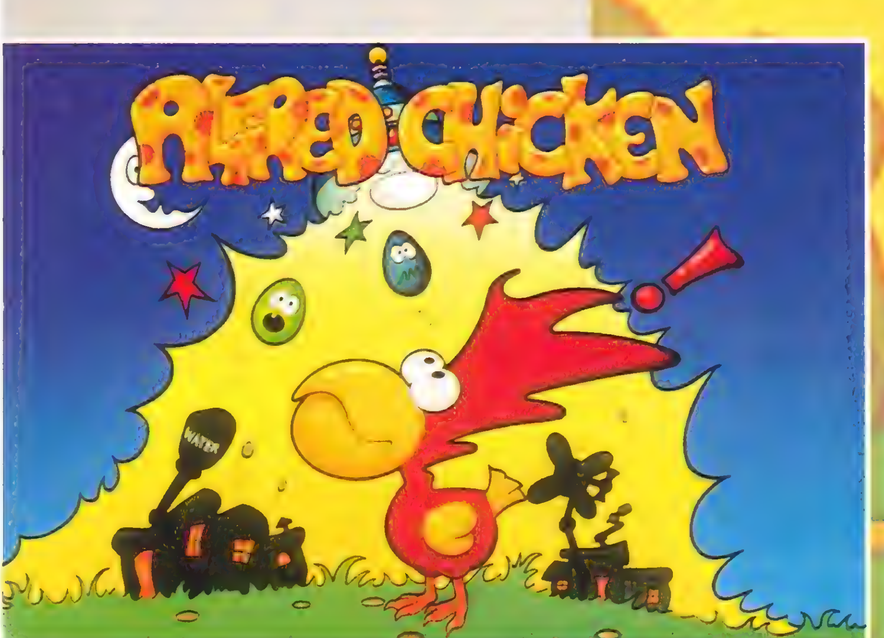
El juego que nos ocupa es otro más de plataformas, eso sí, con unos ingredientes gráficos que lo hacen un tanto especial. En algunas fases tendrás que realizar una estrepitosa carrera para que una sierra mecánica no se haga cargo de ti. En otras, tendrás que conseguir el mayor número de diamantes, y en los demás casos encontrar los huevos de pollo que han sido escondidos por Mr. Peckles, que además de regalarte una vida extra, son tu objetivo primordial.

EL POLLO DETECTIVE

Alfred tiene la capacidad de lanzarse en picado, picotear, realizar prodigiosos saltos y lanzar semillas de maiz para acabar con los enemigos. Lo que más llama la atención del personaje protagonista es, tal vez, su simpático plante, que









C H I C K E N



parece uno recién salido del manicómio.

ESTE JUEGO ME DIVIERTE

Como dije antes, Alfred Chicken reúne los suficientes atractivos como para agradar a cualquier jugón al que le chiflen los arcades de plataformas. La calidad técnica con que está realizado es bastante más





más que parecer un pollo detective,



que aceptable, y el gusto a la hora de dieñar todos y cada uno de los personajes es increíble. Un juego muy bonito, aunque no sea un dechado de originalidad.

CARLOS F.MATEOS

LOS MOVIMIENTOS DE UN POLLO

Alfred está dotado de una gran gama de movimientos, entre los que destacan el lanzamiento en picado, con el que puede acabar con lo enemigos, liberar globos o activar botones, el picoteo, para romper bloques de pared, planear en el aire o para alcanzar más longitud de salto, y el lanzamiento de semillas de maiz, para golpear a los enemigos.





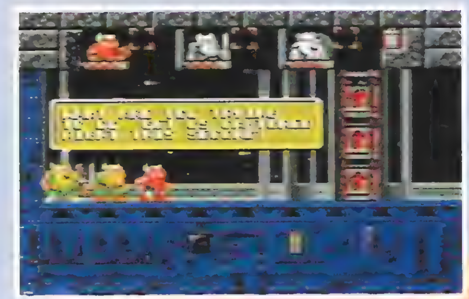


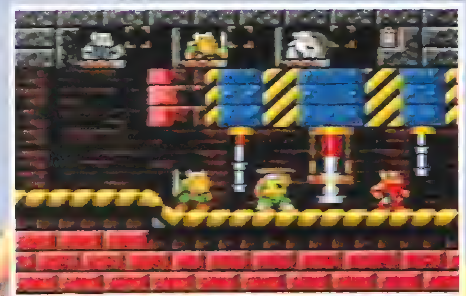
AL RESCATE



MEGA DRIVE

LOST VIK













Pasarela:
LOST VIKINGS
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

Tras volver de caza, tres amigos vikingos, con mucho éxito por cierto, cansados por la caminata se acostaron en sus lechos... lo que no sabían, es que ninguno de ellos iba a poder conciliar el sueño.

Una nave alienígena había estado viajando de mundo en mundo, recolectando todas las clases de vida posibles. Su fallo fue que al llegar a la Tierra no se les ocurrió más que raptar a los tres vikingos más cabezotas del planeta. Cada uno de los tres personajes tiene sus propias características.

Erik es el más ágil de los tres. Puede correr y saltar, por lo que es el más apropiado para llegar a las zonas más altas de los mapeados, conseguir objetos casi inaccesibles, etc...

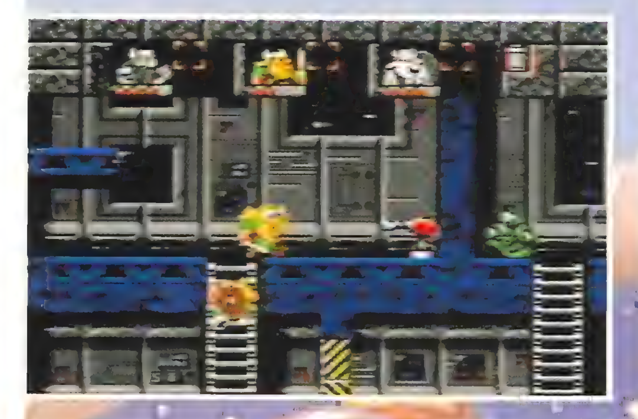
Olaf es el poseedor de un escudo, con lo que su misión será proteger a sus compañeros mientras estos cumplen su labor; además, si coloca su escudo



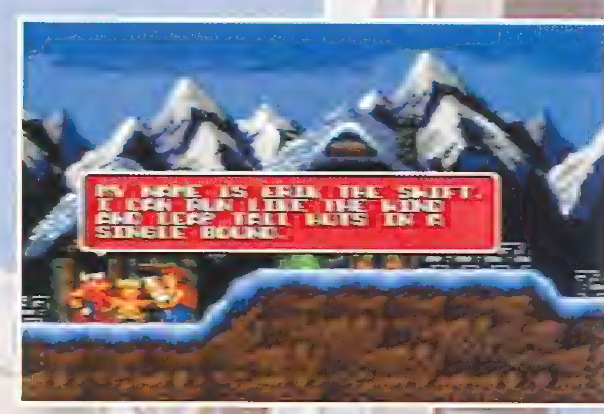
I N G S















sobre su cabeza, podra caer al vacío planeando. Baleog es el fortachón del grupo, y será el encargado de defender al grupo, con su afiladísima espada y su arco. Tu objetivo será ayudar a escapar a los vikingos, para llegar de nuevo con sus familias respectivas. La única forma de tener una opción de escape será aprendiendo a manejar conjuntamente a los tres protagonistas. Frutas, bombas y llaves serán los objetos que te ayudarán en tu travesía. El juego está calcado de la antigua versión de PC, escapándosele tal vez un poco de las manos el sonido, que no ha alcanzado la calidad esperada. Aun así, «Lost Vikings» es un juego en toda la regla que merece un sitio en toda videoteca que se precie.

¡POR ODIN!

CARLOS F. MATEOS

VALORACION	
JUGABILIDAD	86
MOVIMIENTOS	87
GRAFICOS	90
SONIDO	80
ORIGINALIDAD	87
TOTAL	86



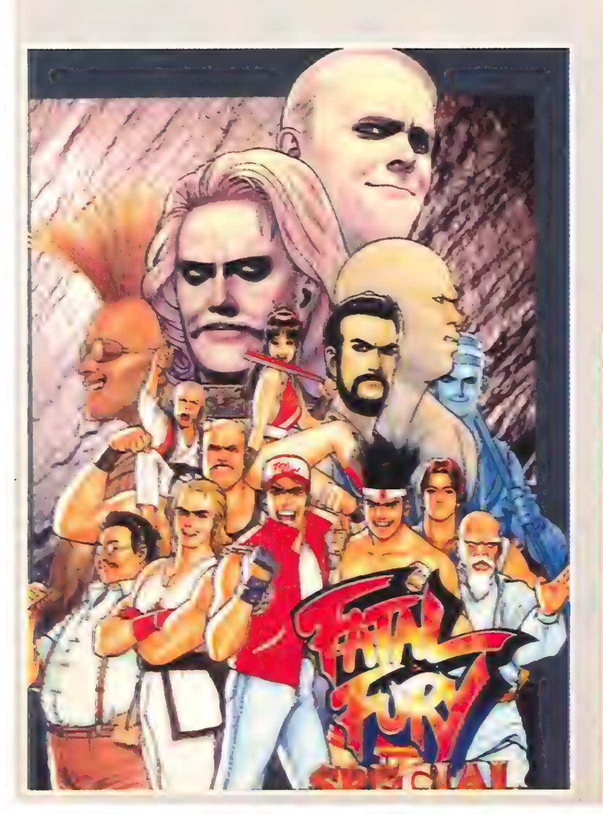


NEO GEO



Pasarela:
FATAL FURY SPECIAL
Consola: NEO GEO
Compañia: SNK
Distribuidor: SISCOMP
N. Jugadores: 1ó 2

Tres son ya junto con esta, las entregas disponibles de la serie Fatal Fury, aunque sin duda, esta última resulta la más espectacular de todas.







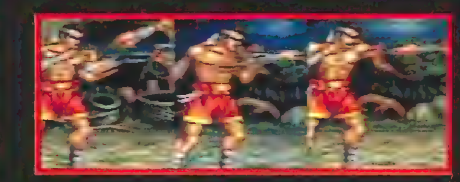
Seguro que casi todos os acordaréis de «Fatal Fury», aquella fantástica máquina recreativa, que tantas y tantas veces nos vació los bolsillos de nuestro escasísimo dinero. También estamos seguros de que no habréis olvidado a los personajes principales. Entre ellos destacaban los hermanos Bogard, de nombres Terry y Andy, que se apuntaron a un torneo de artes marciales para poder enfrentarse al sádico asesino de su querido padre.
Joe Higashi, amigo de los dos hermanos, y experto en Thai Boxing, está dispuesto a ayudar a Terry y Andy en todo lo que le sea posible.
Duck King, un desquiciado

REUNION DE CAMPE

JOE HIGASHI
Tras ayudar a sus amigos a derrotar a Geese Howard y a Wolfgang Krauser, volvió a Thailandia para perfeccionar sus técnicas. Ahora está dispuesto a enseñarle a todo el que se ponga delante la potencia de sus patadas.









FATAL FURY

punky rapero, enemigo acérrimo de Terry Bogard, desde que le dejó en ridículo ante su banda.
Tung Fu Rue, el anciano maestro de los jóvenes Bogard, que tenía la capacidad de transformarse en un monstruo musculoso capaz de las más increíbles proezas guerreras.



ONES

Billy Kane, el británico maestro en el arte del Bo, que no iba a ser esta la última vez que se enfrentara a Terry y Andy, y como no, el malo más malo, Geese Howard, que asesinó al padre de los dos protagonistas.
Tiempo más tarde, apareció «Fatal Fury 2», en el que tras haber derrotado a Geese, los Bogard se apuntaron de nuevo al tornéo, que ahora les pertenecía por derecho propio, porque, sin saber nadie como, apareció en escena un conde llamado Wolfgang Krauser, que se entretenía citando a todos los luchadores en su mansión

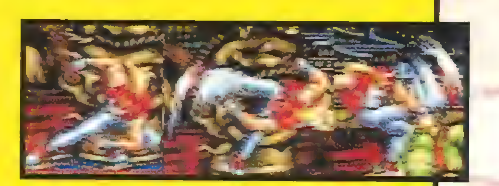


TERRY BOGARD
El menor de los dos hermanos. Se formó en las calles, adentrándose en todas las luchas callejeras que le venían a mano. Perfeccionó su estilo con el Kung Fu de su maestro, Tung Fu Rue.

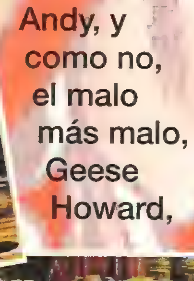


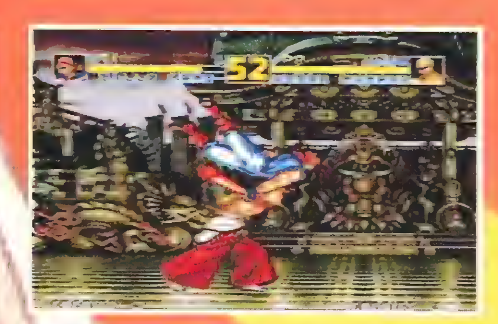
























para luego destrozarlos en lo que ni siquiera era un combate.

De nuevo Andy y Terry, acompañados por Joe Higashi hicieron acto de presencia en esta segunda parte. Además, aparecieron nuevas estrellas: Big Bear, que fue el guardaespaldas del desaparecido Geese Howard, y que ahora se ganaba la vida haciendo combates de lucha libre.

Jubei Yamada, un viejo verde, experto en Judo, que no sólo quería conquistar el título de campeón mundial, sino también el corazón de una joven.

Chin Shin Zan, tal vez el hombre más rico de Hong Kong, que usando su orondo y poco agraciado cuerpo como arma impactante, tenía aspiraciones al troféo.

Kim Kap Hwan, experto en Tae Kwando, que vino desde Korea con la misma intención que todos los demás.

Mai Shiranui, que practicando su arte del ninjitsu, quería vengar la muerte de su padre.

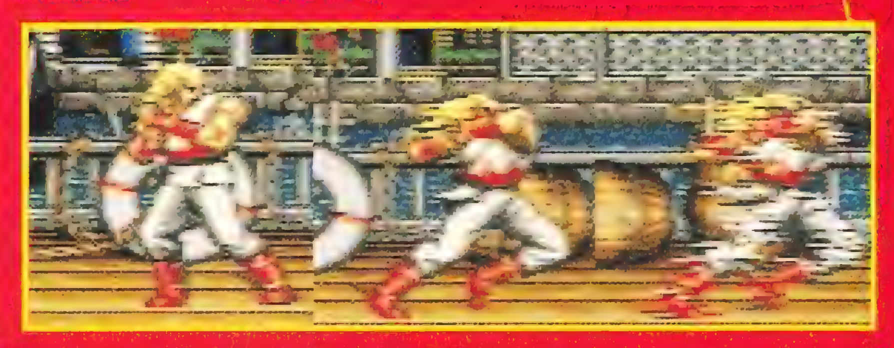
Un español aparecía en escena, como no, vestido de torero, y con un estoque bajo la mantilla. Su nombre era Laurencio Blood.

A todos estos había que unir a un boxeador retirado y al ya aparecido anteriormente Billy Kane.



ANDY BOGARD

A diferencia de su hermano, aprendió su estilo en un templo Shao-Lin, en el monte Nepal. Su forma de luchar es menos agresiva que la de su hermano, pero no por ello menos efectiva.





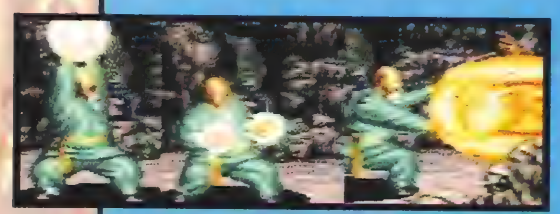


LA ENTREGA DEFINITIVA

Pues bien, en esta última entrega, que ha recibido el nombre de «Fatal Fury Especial», han sido reunidos todas las estrellas de los dos Fatal Fury anteriores. Todos con su vestimenta reformada,

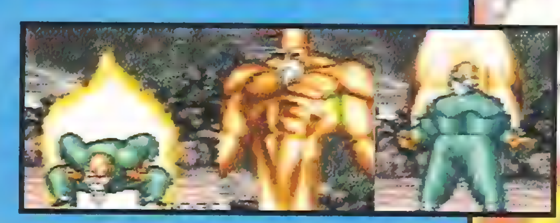
TUNG FU RUE

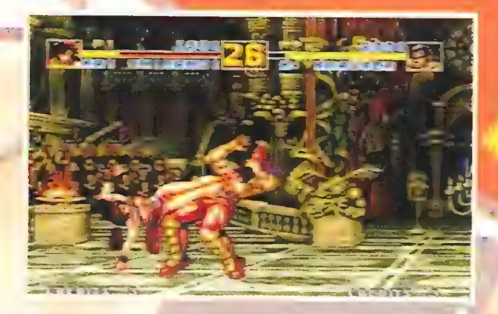
Por fin se ha decidido el primer maestro de los hermanos Bogard a ayudarles. No te dejes engañar por su aspecto longevo, es, probablemente, uno de tus más duros enemigos.

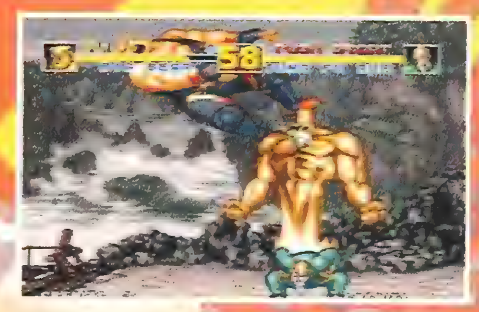








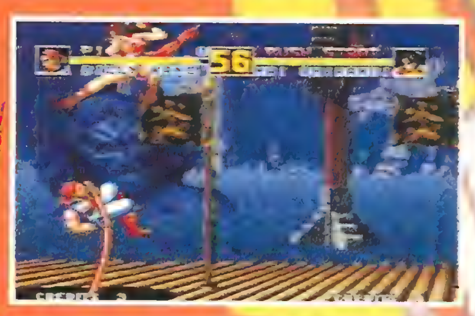


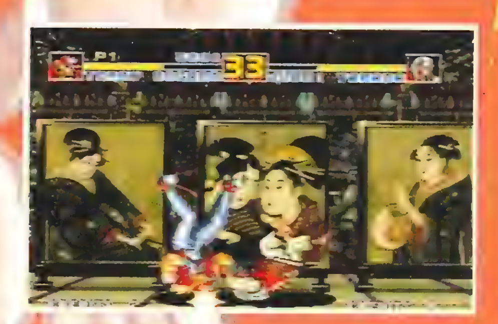


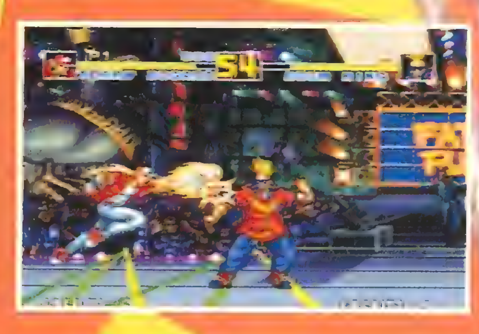
















y su aspecto considerablemente cambiado, sobre todo lo notarás en los personajes de la primera parte, pero eso si, con la misma "mala idea" que les caracterizaba.

La técnica de juego es la misma, es decir, ser el mejor de tres asaltos, para poder enfrentarte a otro adversario. Esta vez son cuatro los protagonistas. Los hermanos Bogard, Joe Higashi y Tung Fu Rue, que se ha decidido por fin a ayudarles.

Al final, si logras resultar vencedor en todos los combates, te enfrentarás a un enemigo desconocido hasta ahora.

ME "MOLA" MUCHO

De verdad, me moría de ganas por volver a manejar a los personajes de la primera parte, y este juego me lo ha permitido. Esta realizado con un esmero y un cuidado sólo existente en los juegos de Neo Geo, lo cual lo convierte en otra joya que podría perfectamente pasar a formar parte de nuestro joyero video-consolero particular.

● ● ● CARLOS F.MATEOS



PASARELA

GAME BOY

Pasarela: GARDFIELD
Consola: GAME BOY
Compañía: KEMCO
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

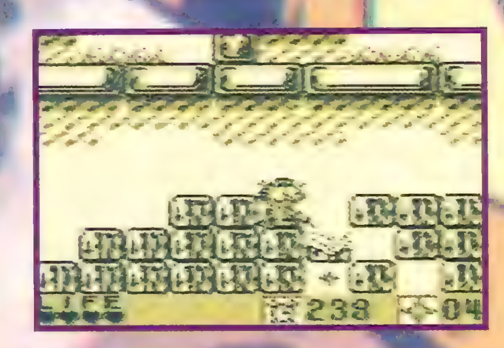
Incansable devorador de lasaña, dormilón, gamberro y vanidoso... ¿queréis más pistas? Esta bien, también odia a los perros, especialmante a uno llamado Oddie. Si, es el genial e inimitable Garfield, que llega a nuestra Game Boy de la mano de Kemco.

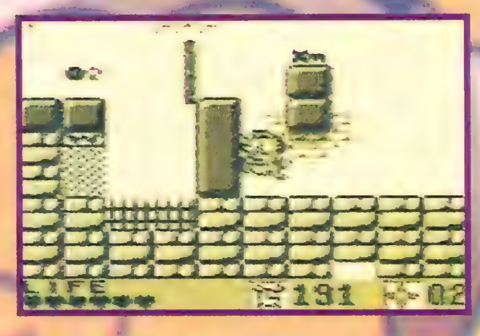


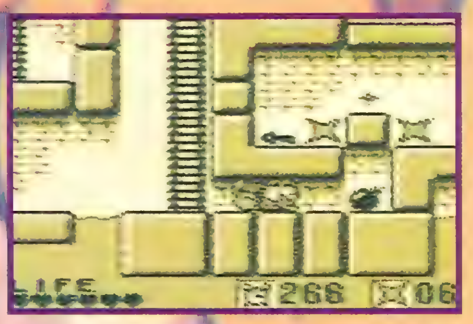
Esto si que es todo un honor. Después de muchos años de devorar con avidez las tiras cómicas donde este recalcitrante gato hacia de las suyas, nos hayamos ante el grato trance de poder comentar el debú consolero de nuestro gato favorito, Garfield, el auténtico rey de la vagancia y la glotonería.
La consola elegida para tan memorable efeméride ha sido la Game Boy, y el resultado no es otro que un divertido cartucho que mezcla las plataformas con el desarrollo de los juegos tipo «puzzle», dando como resultado un título que va a hacer las delicias de los usuarios de la portátil de Nintendo.

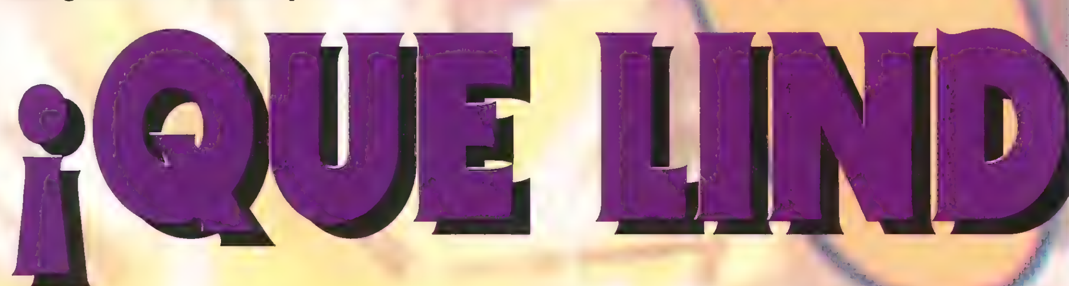
HABILIDAD Y ESTRATEGIA

En su desarrollo, este juego nos remite a otros dos estupendos cartuchos de Game Boy, «Mickey Mouse Dangerous Chase» y «The Fiddgets». En ambos, nuestro cometido no sólo consistía en avanzar por los niveles cuidando de eliminar los enemigos que nos acosaban -o por lo menos tratar de evitarlos- sino que también teniamos que hacer frente a una labor aun más compleja: recoger ciertos objetos y utilizarlos en lugares precisos para abrirnos nuevas rutas o conseguir ciertos objetivos.



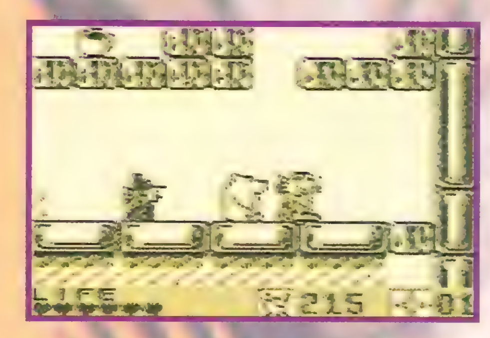




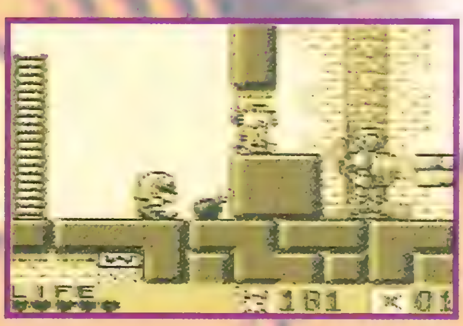


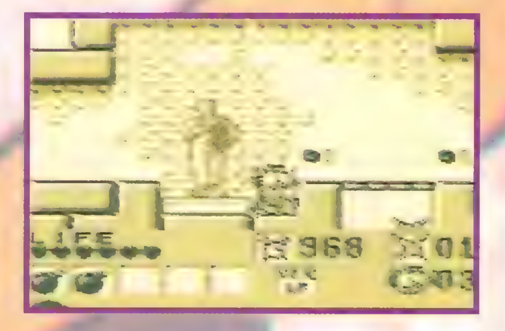
G A R D F I E L D

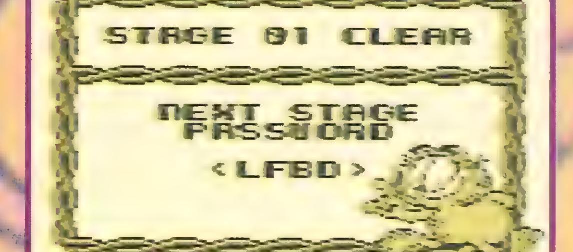
En este Garfield, cada uno de los muchos niveles que componen el juego -no muy extensos, pero si complejos y laberínticos-, esconde una puerta de salida, para cuya activación obviamente, necesitamos una llave. Para conseguir esta, tendremos previamente que buscar y recoger por el mapeado el número de estrellas que se nos solicita en el marcador. También en más de una ocasión deberemos hacer uso de la taladradora que porta nuestro amigo Garfield, para abrirnos camino destruyendo pequeños bloques. Además, podremos recoger y utilizar otros objetos, como bombas -ideales para eliminar a los enemigos-, corazones -nada mejor para reponer nuestra barra de energía- o relojes, que añadirán algunos preciosos segundos al tiempo de que disponemos para salir de cada nivel.







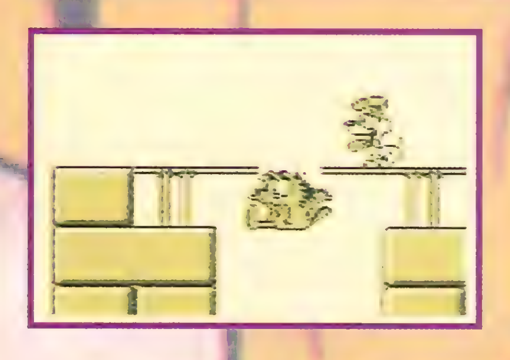


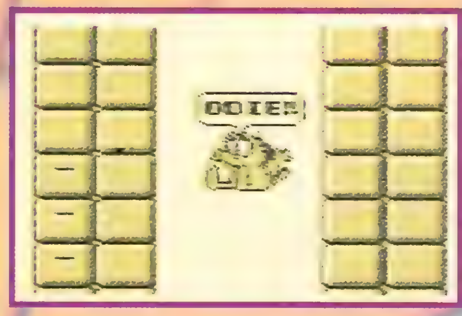


¿Y LAS SIETE VIDAS?

Pero bueno, ¿será posible?, ¿a que tipo de lumbrera se le ha ocurrido que Garfield tenga sólo dos vidas para completar el juego en lugar de siete como cabría esperar de un gato? En fin, suspicacias aparte, la única crítica que se le puede hacer a este cartucho es que el «scroll» de pantalla no es todo lo perfecto que cabría esperar. Por lo demás un juego super adictivo, original, divertido y con protagonista de lujo... ¿se puede pedir más?

MR.LYNCH







O GATITO!

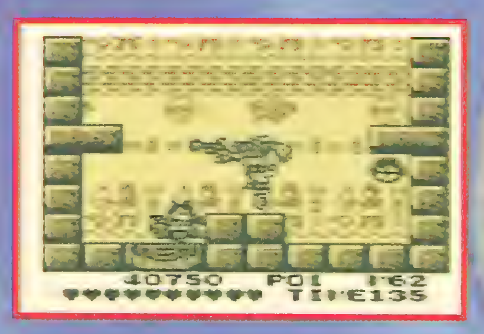
GAME BOY

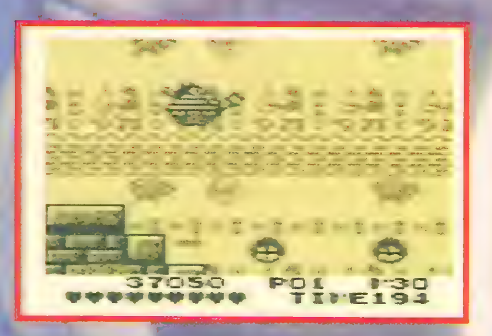
FELIX T



solo dispones de un puño de boxeo, pero si vas recogiendo una serie de items con la cara de Félix, que están repartidos por todo el mapeado, hasta un total de diez, conseguirás un objeto extra.

Pasarela:
FELIX THE CAT
Consola: GAME BOY.
Compañía: HUDSON SOFT
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1









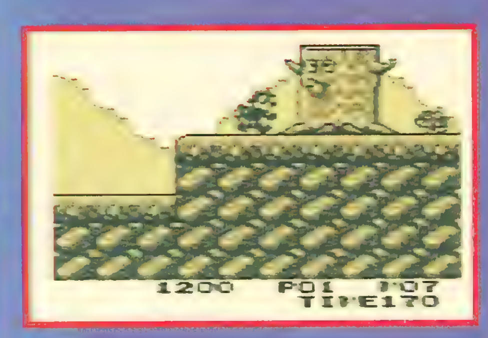
El malvado Profesor ha capturado a Kitty, la novia de Félix, justo antes de esta llegara a la cita que tenía con nuestro amigo. Ahora Félix tiene que viajar por todo el mundo buscando a su novia, para después darle su merecido al Profesor.

Para servirle de ayuda en sus correrías, Félix dispone de una bolsa que contiene objetos mágicos. Al principio

el juego se divide en cinco fases, cada una de estas dividida en dos subniveles cada una, todos repletos de

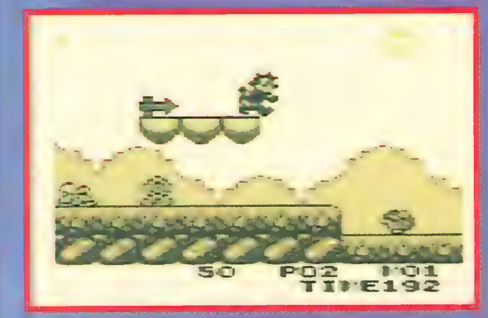


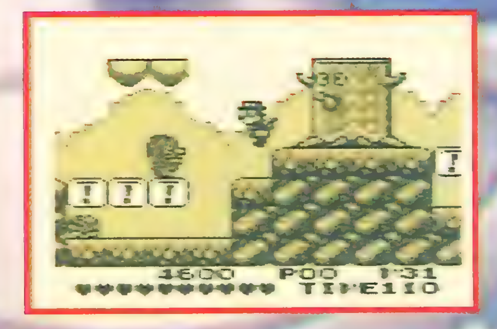
HE CAT



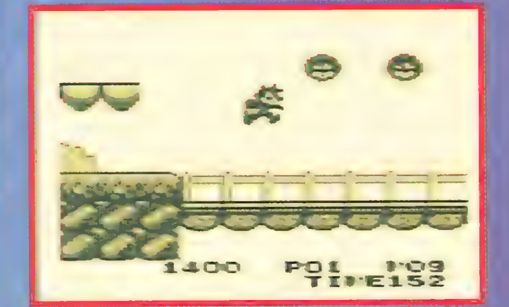


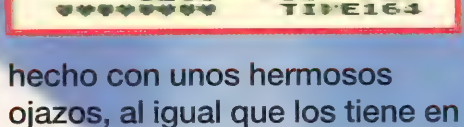








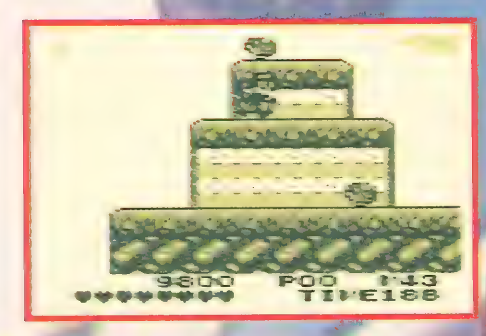




secretos, objetos ocultos, y enemigos capaces de hacerte la vida imposible.
Como no, al final de cada subnivel, te encontrarás con un enemigo de mayores dimensiones y superior armamento, que necesitará un elevadísimo número de impactos para ser derrotado. El último de estos enemigos será el mismísimo Profesor en persona, montado en una cápsula voladora. Tu objetivo principal será la cabina, que es donde está tu enemigo. Consigue derrotarle y encontrarás a tu novia y con ella de nuevo la felicidad.
Los gráficos de todos y cada uno de los personajes son la mar de simpaticones, sobre todo el gato Félix, que lo han hecho con unos hermosos ojazos, al igual que los tiene en la serie de dibujos.
Los movimientos son buenos pero no alcanzan el grado necesario.
En definitiva, Félix el Gato es un juego para divertir, pero no para enganchar.

EL CHIP ANONIMO







VIAJERO

MEGA CD



Pasarela: SPIDERMAN Vs KIINGPIN
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

SPIDERMA

MUCHO RU Y POCAS N

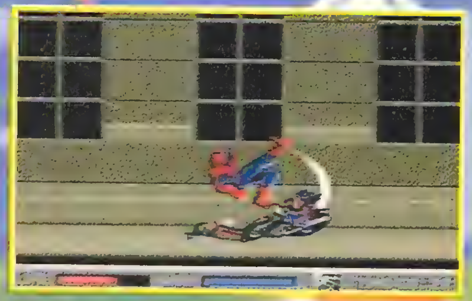
Una vez más, nuestro Mega CD se convierte en escenario propicio para las andanzas de un popular personaje del cómic: en esta ocasión el turno le corresponde al ágil y escurridizo Spiderman.



El acérrimo enemigo de Spiderman, Kingpin, ha vuelto a la carga, esta vez aliándose a Electro, Mysterio, Vulture, Sand-Man y muchos más de los enemigos a los que nuestro héroe ya se enfrentó y venció. Kingpin ha difundido por toda la ciudad la falsa noticia de que Spiderman ha colocado una bomba en alguna parte con la suficiente potencia para aniquilar toda vida en un radio de 60 Km., y para desactivarla pide ni más ni menos que un millón de dólares o todo volará por los aires. Spiderman tendrá que esclarecer el entuerto, esta vez teniendo en contra a la







N Vs KINGPIN

policía, los cuerpos militares, y a casi toda la población.

NO ES EL GATO COMO LO PINTAN

Los programadores de este CD no se han "comido mucho el coco", y lo digo porque no se puede coger un juego que ya estaba hecho hace varios años para una consola de 16 bits para dejarlo igual y aderezarlo tan sólo con una música muy bonita y unas introducciones con estilo de cómic.
La verdad es que de un título como este pocas cosas se

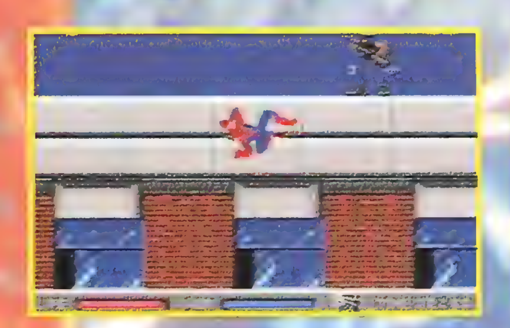


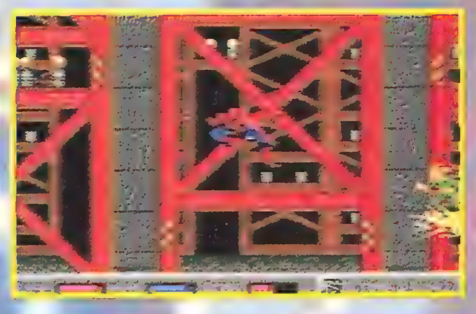
UECES

pueden decir buenas. A ver si se aprenden de una vez la lección de que un juego no es sólo sonido y presentaciones.

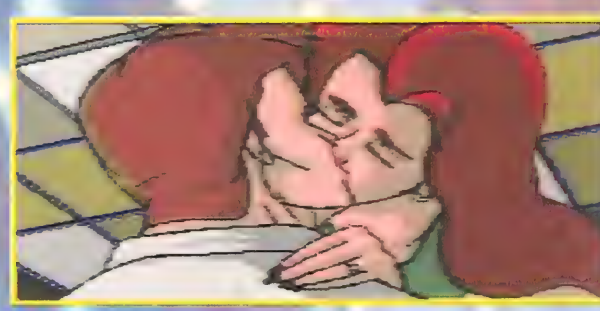
EL CHIP ANONIMO



























GAME BOY



C A ......

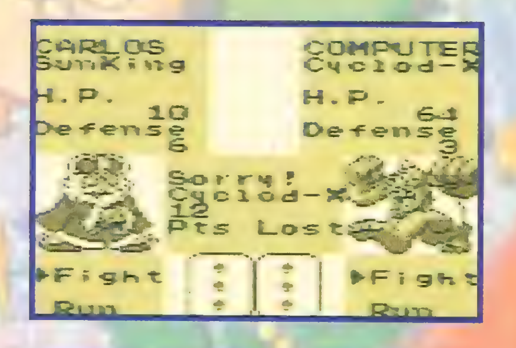
Cada personaje se puede mover un determinado número de casillas. Mientras un karateka puede moverse hasta cinco casillas

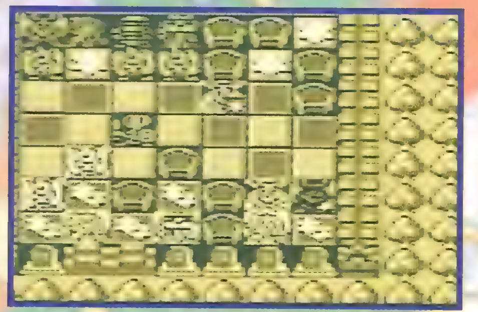
Pasarela:
CASTLE QUEST
Consola: GAME BOY
Compañía: HUDSON SOFT
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1 ó 2

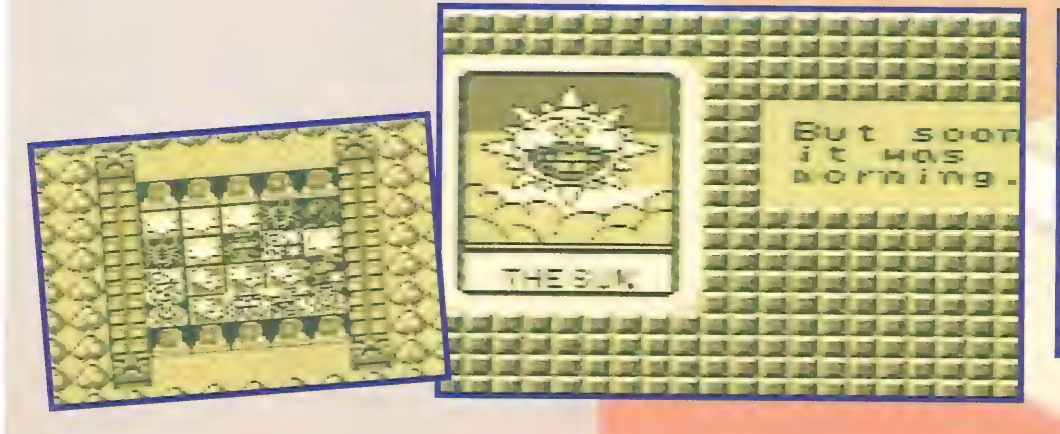
UN AJEDREZ

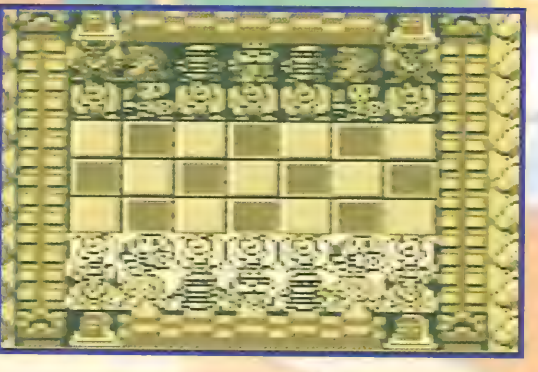
Las fuerzas de la oscuridad intentan adueñarse del castillo de la luz, pero el Rey del reino luminoso no va a ponérselo nada fácil...

El juego se desarrolla en un tablero de ajedrez, con casillas blancas y negras.
Existen dos bandos. Uno perteneciente al mundo de la luz, y otro al tenebroso mundo de la oscuridad. Cada equipo tendrá un número determinado de miembros, cada uno con sus características. Por ejemplo, un cíclope tendrá mucha fuerza y resistencia, pero no dispondrá de la magia que puede tener un demonio, como lanzar bolas de fuego, recuperar la salud de sus compañeros, etc...

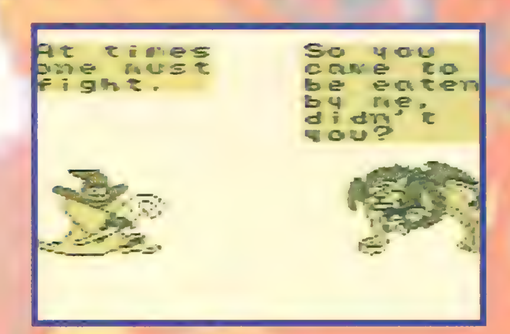


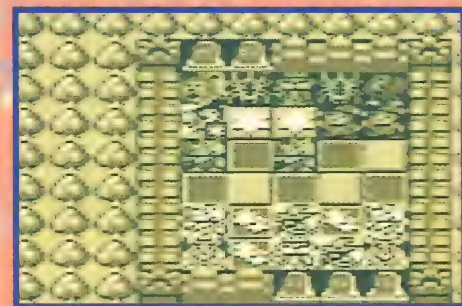


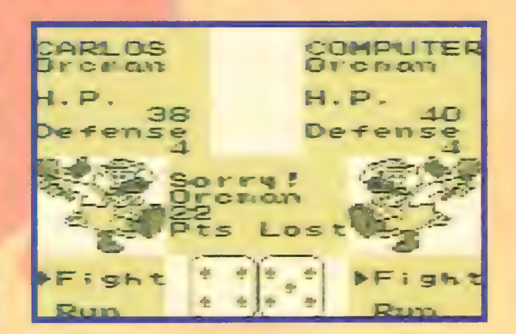




STLE QUEST







seguidas, gracias a su agilidad, el rey, que es un decrépito anciano, sólo avanzará de una en una.

puedes escoger cualquier castillo en el que enfrentarte a la máquina, y el tercero es para jugar dos personas, gracias al

Los gráficos de las peleas son bastante divertidos, y más de un comentario que hacen los personajes al morir será

MUY PARTICULAR

El cartucho te da la posibilidad de escoger diferentes modos de juego. El primero, que se llama "modo conquista", consiste en recorrer todos los castillos del juego para derrotar de una vez por siempre a la oscuridad. En la segunda forma de juego,

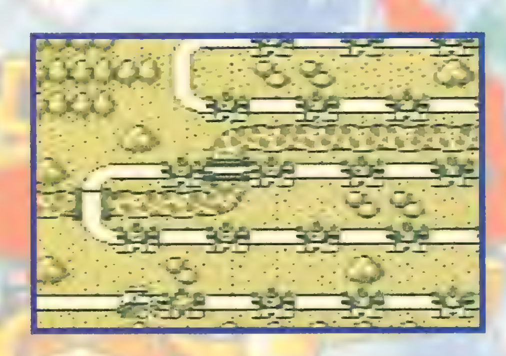
cable de conexión de la Game Boy.
El juego en si es muy simple, y no aporta nada nuevo al campo video-consolero, pero lo que si es verdad es que la diversión que produce, no tiene nada que ver con lo que a simple vista aparenta.

motivo de risa.
Si te gustan los juegos de estrategia o que hacen pensar, sin duda este es tu cartucho.

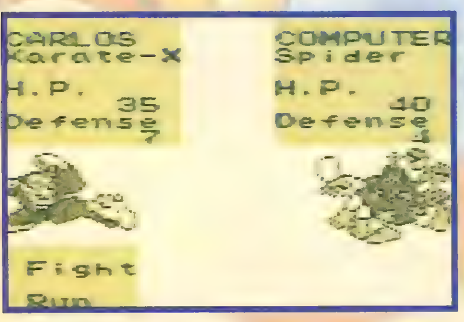


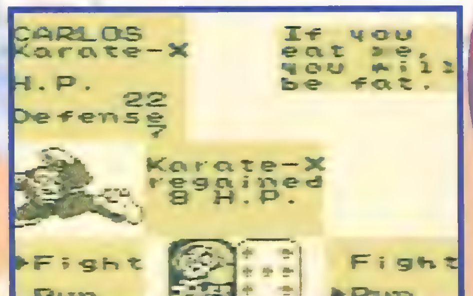


EL CHIP ANONIMO















TIME GAL

■ MEGA CD

Seguro que te parecía muy difícil pasar de fase en este divertido juego de Mega CD.
Ahora lo tienes más fácil con estos numerosos passwords:

70.000.000 a.C:	BMCFXWRL	1941 d.C:	WBMRJZVH
65.000.000 a.C:	GJRPQVKS	1991 d.C:	SHKXGJWF
30.000 a.C:	THMZCYFB	2001 d.C:	XPTMCSHD
44 a.C:	FTGBDQPW	2010 d.C:	ZVYFLGQJ
500 d.C:	VSLCZKTJ	3001 d.C:	QWCDHRKT
999 d.C:	CYVZPBMG	3999 d.C:	PLQTVMXY
1588 d.C:	DRXHTLQJ	4000 d.C:	LKDWBSYF
1600 d.C:	RYFGSXDK	4001 d.C:	KVGPRZCW



GOOF TROOP

■ SUPER NINTENDO

Unos passwords muy perrunos para un juego muy canino.

NIVEL 1: PLATANO, DIAMANTE ROJO, CEREZA, PLATANO, CEREZA
NIVEL 2: CEREZA, DIAMANTE ROJO, DIAMANTE AZUL, CEREZA, PLATANO
NIVEL 3: DIAMANTE ROJO, CEREZA, DIAMANTE AZUL, DIAMANTE AZUL, DIAMANTE ROJO
NIVEL 4: PLATANO, CEREZA, DIAMANTE AZUL, DIAMANTE ROJO, PLATANO

SPIDERMAN Vs THE KINGPIN

■ MEGA CD

Unos cuantos passwords para que la vida de esta arañita sea un poquito más placentera:

NIVEL 2: ELECTRO
NIVEL 3: WALLABY
NIVEL 4: GALLON66
NIVEL 5: FALCON499
NIVEL 6: HELPINHAND
NIVEL 7: PUBLIC45
NIVEL 8: KIDNEY2
NIVEL 9: PENCIL6

THE LOST VIKINGS
■ MEGA DRIVE

A partir de ahora, jugar con estos vikingos puede ser mucho más fácil con los passwords de todas las fases que ahora te ofrecemos:



2: GRT8	11: VLCN	20: DTRY	29: 8DLL
3: TLPT	12: QCKS	21: JNKR	30: TRDR
4: GRND	13: PHRO	22: CDLT	31: FNTM
5: LLMO	14: C1RO	23: HOPP	32: WRLR
6: FLOT	15: SPKS	24: SMRT	33: TRPD
7: TRSS	16: JMNN	25: V8TR	34: TFFF
8: PRHS	17: TTRS	26: NFL8	35: FRGT
9: CVRN	18: JLLY	27: WKYY	36: 4RN4
10: DDLS	19: PLNG	28: CMDO	37: MSTR

PRINCE OF PERSIA
■ GAME BOY

Ahora, salir de las mazmorras de palacio en busca de la princesa no será tan descabellado:

NIVEL 4: 92117015
NIVEL 8: 70914195
NIVEL 10: 01414654
NIVEL 12: 26614774
NIVEL JAFFAR: 98119464

SPLATTERHOUSE
■ MEGA DRIVE

Si te gusta Viernes 13, y te apasiona este cartucho, seguro que esbozas una sonrisa al ver estos passwords viscerales:

NIVEL 2: REISOR
NIVEL 3: ETLBUD
NIVEL 4: TABRAE
NIVEL 5: ELPOEB

DRAGON'S LAIR
■ SUPER NINTENDO

Dirk no tendrá problemas para acabar con el dragón verde Singe, gracias a estos passwords un tanto esféricos.

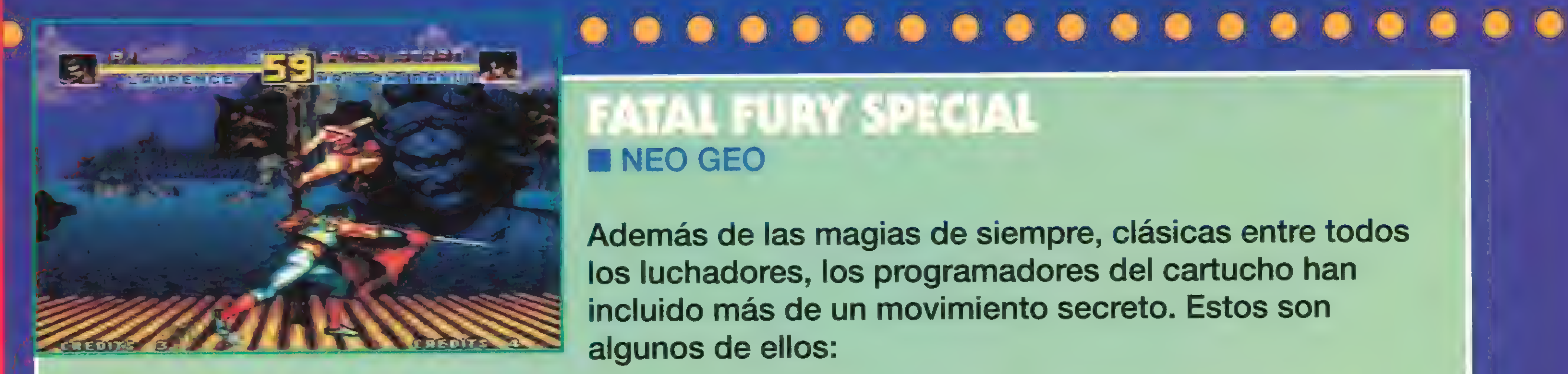


NIVEL 1: 2D, 4C, 6A, 8B
NIVEL 2: 1B, 2D, 7A, 8C
NIVEL 3: 3D, 4B, 5C, 6A
NIVEL 4: 1A, 3B, 5C, 6D

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
■ GAME BOY

A partir de ahora nadie tocará impunemente los caparazones a las tortugas, sin recibir una paliza a cambio. Pulsa esta combinación y podrás renovar la energía de los quelonios, eso si, una sola vez en cada partida.

ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A Y START.



FATAL FURY SPECIAL

■ NEO GEO

Además de las magias de siempre, clásicas entre todos los luchadores, los programadores del cartucho han incluido más de un movimiento secreto. Estos son algunos de ellos:

ANDY BOGARD: ABAJO, DIAGONAL ABAJO-DERECHA, ADELANTE Y BOTONES B & D.
TERRY BOGARD: DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA, DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, ADELANTE Y BOTONES B & C.
JOE HIGASHI: DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA Y BOTONES B & C.
BIG BEAR: DERECHA, DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, DERECHA Y BOTONES B & C.
CHENG SINZAN: DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA Y BOTONES B & C.
KIM KAPWHAN: ABAJO, DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA, DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, DERECHA Y BOTONES B & D.
MAI: DERECHA, DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA, DERECHA Y BOTONES B & C.

SONIC BLAST MAN

■ SUPER NINTENDO

Para conseguir un nivel más de dificultad, simplemente sigue estos pasos. En la pantalla de presentación, presiona conjuntamente L y R, para después pulsar Start. Si en vez de escuchar a Sonic Blast Man diciendo, " Take that", escuchas a una mujer gritando, el truco estará bien hecho y podrás disfrutar de un nivel de dificultad mayor.

NIGEL MANSELL

■ SUPER NINTENDO



Una ración de passwords a toda velocidad es lo que necesitais. Encended el motor de vuestra videoconsola, y prepararos para la carrera más excitante de vuestra vida:

España: 95T78JFSG9K3VV7L5L
Mónaco: QPGJFQFJ12N6KNVWW7
Francia: WPBQJR46RLLBX.F9S7
Alemania: DM46FWWGQBCM0F0.LT
Bélgica: VJ3PNZXP329MHQDP2T
Portugal: 9W1XH9G6H9LKV3.8MH
Australia: X4LWJ01XN6LW0D3KVY
El Campeonato: VM.20HQDMSN0QWLT2Q

SUPER BOMBERMAN

■ SUPER NINTENDO

En la modalidad de un jugador, aprovecha cuando eres invencible y pon una bomba detrás de otra. Comenzarás una reacción en cadena que te servirá para acabar con todos los enemigos con los que te cruces. Ten cuidado, ya que la invulnerabilidad sólo dura diez segundos.



CODIGOS GAME GENIE

SUPER OFF ROAD
GAME BOY

04B-87F-E66	Comienzas con 8 créditos.
FAD-A2B-4C1	Tienes dinero infinito.
003-3AD-3BE	Infinitos neumáticos, nitros, etc.

FATAL FURY
MEGA DRIVE

S5JT-DA6N Todos los golpes son mortíferos.
ACVA-AAAA Tiempo infinito.
AXBA-AA3C Créditos infinitos.
S8AT-AADT + S8AT-AACA Salud inicial para tí a 144%
AGAT-AAB2 + AGAT-AACJ Salud inicial para tu oponente a 1%

MORTAL KOMBAT
MEGA DRIVE

- **ABNT-CABN** Produce sangre.
- **AKRA-AA7N** Tiempo infinito.
- **ANJT-DA9W** Casi siempre luchas en el puente.
- **A82T-B67C + A6JT-DA4E + RG2T-A6ZA** Siempre lucha Goro.
- **BT9A-CAG2** Empiezas en el asalto con Shang Tsung.
- **AKXA-AA22** Siempre consigues los bonus de victoria.
- **8C7T-AAA2** Los derribos hacen el máximo de daño.



SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER NINTENDO

C2B6-A455 Vidas infinitas
6D82-0F79 Tiempo infinito



Bueno, consolegas , no os podéis quejar, menuda ración de passwords, trucos y códigos variados que os acabamos de despachar. Si todavía os queda algún osado caryucho que os sigue "comiendo la moral", no desezpereis, tal vez en nuestro próximo encontréis la solución a vuestros problemas. ¡Ah!, si tenéis algún truco enviarlo a:

OK SUPER CONSOLAS
Plza República
del Ecuador, 2, 1° D
28016 Madrid

¡Hasta pronto!

El Chip Anónimo.

MERCADILLO



**Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid**

■ Vendo Mega Drive con cuatro juegos (Golden Axe 2, Sonic, Crue Ball, Tank Platoon), por 20.000 ptas. Interesados escribir a:
Juan Miguel Gómez
C/ 2 de Mayo nº 30
L'Alcudia 46250 (Valencia)

■ Vendo consola Nes, con dos mandos, más televisor portátil en blanco y negro con radio AM y FM, más video y cinco películas de regalo por 30.000 ptas. o lo cambio por una Super Nintendo o una Mega Drive con algún juego.
Preguntar por Migue. Llamar de 7 a 9 de la tarde. Tlf. 2782600.
Lliria (Valencia)

■ Vendo cartuchos de Super Nes: Mortal Kombat, Aladino, Super Star Wars, Adventure Island y Street Fighter 2, en conjunto por 29.990 ptas. y por separado por 7.000, 7.000, 5.000, 5.000 y 5.990 ptas. respectivamente. Todos con un mes de uso. O bien cambio por Mega Drive con algún juego, o por Neo Geocon algún juego.
Llamar los lunes a partir de las 5:00 PM, y preguntar por Sergio.
Tfn: 45-61-54 (Almería)

■ Cambio o vendo Nes con dos mandos y los juegos Punch Out, Super Mario Bros, Skate Boy, Double Dragon 2 y Pro Wrestling. Todo por 28.000 ptas., o lo cambio por una Super Nintendo o Mega Drive con 3 juegos como mínimo o una Game Gear con 5 juegos.2600.
Isaac Gassol Pons
Paseo de Ronda 25, 4º 2
C.P. 25003 Lleida
tlf (973) 261978.

■ Cambio consola Nes, con 8 magníficos juegos, con dos mandos, uno de ellos el Turbo-touch 360º y el Game Genie, todo ello por la Mega Drive, con o sin juegos, o vendo por 24.000 ptas.
Preguntar por Mario:
Tlf: (91) 6828432.

■ Vendo Game Gear con 6 juegos, entre ellos Sonic, Batman Return, etc... Maleta para guardar los juegos y transformadores para la corriente a precio de: 17.000 ptas.
Preguntar por Robert.I
Tlf: 4571021.

■ Queremos formar un club para Sega y Nintendo, si estás interesado manda una carta y sello para respuesta a la siguiente dirección:
C/ Santa Elena Nº 20 8ºA
29006 (Malaga)
Juan Francisco Casaulao Perez.

■ Vendo los juegos de Mega Drive, Robocop Vs. Terminator y Shinobi 3, por 6.500 ptas. cada uno y el Sonic SpinBall por 4.500 o 5.000. Están en muy buen estado y son practicamente nuevos, con una semana de uso.
Están con caja e instrucciones. También vendo juegos de Game Gear.
José Manuel Morales
Av/ Juan Pereda Pila, nº 25, 2ºC. C.P. 06004.
tlf (924) 247729 (Badajoz).

■ Cambio o vendo juegos de Super Nintendo: Street Fighter 2, por 4.500, o cambio por Final Fight, o Robocop 3.
Mario World por 3.000 o cambio por Road Runner.
Joe and Mac por 4.000 o cambio por Mario Kart.
Asterix por 6.000, o cambio por Jim Power 3D. Preguntar por Igor:
Tlf: (98) 5645037

■ Compro aparato para hacer copias de seguridad de los juegos de Super Nintendo (Super Pro Fighter)
Precio a convenir. Llamar a partir de las 17:00 horas.
Tlf: (691) 6666716. Preguntar por Santi.

■ Vendo consola NASA, poco uso, 2 mandos Turbo Card, 168 juegos + 1 juego individual, todos los cables y una pistola. Todo al increíble precio de 10.000 ptas. Llamar a partir de las 9:00. Carlos CebriánC.P. 25003 Lleida
C/Picasso Nº 14, 5º B
23400 Ubeda (Jaén)
Tlf: (953) 753251

■ Compro cualquier juego de 8 bits a 1.000 ptas., para Mega Drive a 1.500 ptas. y para Super Nintendo a 2.000 ptas. Para toda España. Pago gastos de envío. Preguntar por Ramón:tlf (964) 146114.
C/Chile nº9, 2ºB
47014 (Valladolid)
Tlf: (983) 233521

■ Vendo consola Nintendo con el Four Score, con cuatro mandos, los juegos Tetris, Super Mario Bros, World Cup, Shadow Warriors y seis juegos más. Precio: 25.000 ptas.
Preguntar por Pedro Ignacio de la Calle.
Tlf: 6973041.

■ Cambio Master System II, con un mando, adaptador, y nueve juegos, por Mega Drive con dos mandos y cuatro o cinco juegos.
Preguntar por Rafa de 6 a 7 de la tarde, solo Martes y Jueves.
tlf) 282538 (Cordoba)

■ Cambio el Fatal Fury por los siguientes juegos: Streets of Rage 2 y otro juego o el Sonic 2 y World of Illusion, o el Sensible Soccer y Wonder Boy 3. Si tenéis alguno de estos juegos llamar para concretar que otros cambios podemos hacer.
También cambio el Tecmo World Cup Soccer de Nes, por un juego de Mega Drive o

lo vendo por 2.000 ptas.
Preguntar por Jose Luís Benavides.
C/Chile nº9, 2ºB
47014 (Valladolid)
Tlf: (983) 233521

■ Vendo consola Nes , con cinco meses de uso, cinco juegos, cuatro mandos y el Nes Four Score, por 12.000 ptas. o la cambio por Super Nintendo con Super Mario World. También lo vendo por separado. Los juegos son: Super Mario Bros, Tetris, World Cup, Crack Out, Wrecking Crew.
Preguntar por Paco Morcillo.
Tlf: (967) 461101 (Albacete).

■ Vendo Mega Drive, con siete juegos: Hang On, World Cup Italia '90, Columns, Altered Beast, Out Run y Jurassic Park, al precio de 41.000 ptas. Rebajo 2.000 ptas. a cada juego. Me salía todo por 46.000 ptas, y lo dejo a 41.000 ptas.
Interesados llamar al:
Tlf: (93) 2631238
Preguntar por René.

■ Deseo cambiar Game Boy más juegos: Tetris, Kirby's y The Simpsons, con funda para Game Boy y Batería más adaptador, 10 horas continuas y Nintendo con dos mandos, AC y juego Time Lord, todos originales, por Mega Drive con juegos a convenir.
Preguntar por Marcos a partir de las 19:00 horas.
C/ Arjevid, Nº 7, 276218, Sarria (Lugo).
tlf (982) 167994

■ Vendo Game Gear con 9 juegos y adaptador a la red por 40.000 ptas..
Llamar al 6764984 y preguntar por Luis.

■ Vendo consola Nintendo con siete juegos, a muy buen precio. Además va uno de regalo. Preguntar por Joaquín.
tlf 539379.

■ Vendo 2 control pad para Mega Drive, los dos por 4000 ptas.
También Master System converter por 5.000 ptas. y Mega Stick (Mega Drive), por 4.000 ptas. Todo el lote por 11.000 ptas. Valor real 16.000 ptas
Javier. (91) 5605095

■Cambio los juegos: Axelay, Bubsy y Fatal Fury para la Super Nintendo, por otros para esta consola, deportivos o de lucha. A ser posible el Senbible Soccer.
Preguntar por Manolo.
tlf (95) 4790334.

■ Compro John Madden ó NHLPA Hockey, por 3.000 ptas cada uno. También cambio o vendo el Robocop 3 (todo para la Super Nintendo)
Preguntar por Kike.
tlf (924) 234218.

■Vendo Game Boy con 21 juegos y adaptador a la red por 30.000 ptas; o por 20.000 ptas y un juego de Super Nintendo (a ser posible Super Mario Kart o Street Fighter 2).
Preguntar por Pablo.
tlf (968) 212651.

■ Vendo el videojuego Double Dragon 2, de Nintendo casi nuevo por 5.000 ptas., o lo cambio por el Zelda o el Zelda 2, también de Nintendo.
Llamar a Chonita al
tlf (925) 180151

■ Cambio consola Master System + Sonic+ Alien 3 + Alex Kid in Miracle World+ Operation Wolf + World Games + sus dos mandos, y una Game Boy + Handy Boy + Caja para Juegos y los juegos Tetris+ Joe And Mac+ Kirby's Dream Land + Best of the Best + Mario Land 2, todo esto por la consola Game Gear con convertidor de tele y 3 juegos o lo vendo todo por 23.000 ptas.
Preguntar por José.
C/ Dos de Mayo Nº 37
Gandía 46700 (Valencia)
tlf (96) 2867556.

■ Cambio NASA con sus accesorios con dos Pads, Terminator 2, Paper Boy 2, cartucho con 167 juegos, Pacman y Game Boy con Super Mario Land, Duck Tales, Star Trek, Tortugas Ninja 2. Todo por la Super Nintendo, con un juego de fútbol, Street Fighter 2 y alguno más, con dos mandos. Llamar por las tardes, de 2 a 4.
Preguntar por Jose.
C/ Alzira, 30
Gandía (Valencia)
tlf (96) 2867673.

■Cambio Flaz y Daedalia Opus de Game Boy, por dos juegos de la misma a ser posible el Super Mario Land, Tiny Toon, Solo en Casa 2, World Cup, Kirby's Dream Land o alguno interesante, solo Santa Cruz de Tenerife.
Yasmina Romero. Llamar al:
tlf: 231241.

■ Cambio o vendo Master System 2, con 6 juegos y Alex Kidd en memoria. Con un mando a distancia de Mega Drive. La cambio por una Mega Drive o Super Nintendo a ser posible con algún juego. O la vendo por 12.000 o 13.000 ptas.
También vendo los juegos por separado a 2.000 o 3.000 ptas.
Alvaro. Tlf: (98) 5149052
Gijón (Asturias)

■ Vendo juego de Nintendo Isolated Warrior con tres revistas de consolas de regalo y también el Tetris 2 para la Gamix. El de Nintendo es en tres dimensiones, todo con un descuento de 3.000 ptas. Preferiblemente de Alava.
tlf (94) 6725335.

■ Vendo consola Game Boy con 5 juegos (Addams Family, Robocop 2, F-1 Spirit, Tetris y K.O. Foreman) más la riñonera de la Game Boy, y el cable de dos jugadores por 14.000 ptas. O cambio todo esto por una Atari Lynx o una Game Gear con uno o dos juegos.
Preguntar por Raul.
tlf (927) 229999 (Cáceres).

■ Vendo consola Master System 2, con 4 juegos: Double Dragon, Bart Vs. Space Mutants, Olympic Gold y Alex Kidd grabado en memoria. También lleva sus dos mandos. Tod por 20.000 ptas. También vendo juegos sueltos de entre 3.000 ptas y 4.000 ptas.
David Lapiedra González
Plaza de la Catedral Nº 1
C.P. 22002 (Huesca)
tlf: 292100.

■ ¡Atención, chicos y chicas de todos los lugares de España! Si quereis formar parte del mejor club Sega, teneis que dirigir vuestras llamadas telefónicas al número de teléfono: (974) 211728. Si lo haceis así, os diré los mejores trucos, haremos cantidad de jugosos sorteos, elegiremos entre todos una mascota que nos patrocine, diremos cuales de entre los juegos del momentos son los mejores, y muchas sorpresas más.
Llama sin pérdida de tiempo, preguntando por Valentín.

■ Vendo consola Mega Drive con dos mandos. Uno normal y otro Arkade Power Stick, y los siguientes juegos: Sonic japonés, con su adaptador, World Cup Italia 90', Colums, y todo esto por solo 17.000 ptas.
Interesados llamar a:
Tlf: (93) 3836792

Lo prometido es deuda. En el pasado número os propusimos un especial " Bola de Dragón", esperando todos vuestros dibujos, y la verdad, no pensábamos, ni mucho menos, que nuestra invitación obtuviera una aceptación tan enorme como la que ha tenido. ¡Enterrados en correo con dibujos de Goku, Krilin y demás personajes nos habéis dejado en la redacción durante varios días!, y es que, con lectores tan majos como vosotros, hacer convocatorias de este tipo es todo un auténtico placer.

VICTOR RIVERA, de Zaragoza, opina que la unión hace la fuerza, y la verdad, si alguna vez hacen un juego en el que se reunan los tres, va a ser demasiado fácil llegar al final.



MOISES MUÑOZ TORRIJOS, de Sevilla, fan incondicional de la serie, nos manda este retrato de Goku, que más bien le gustaría que fuese autorretrato. ¿ A que si, Moisés?



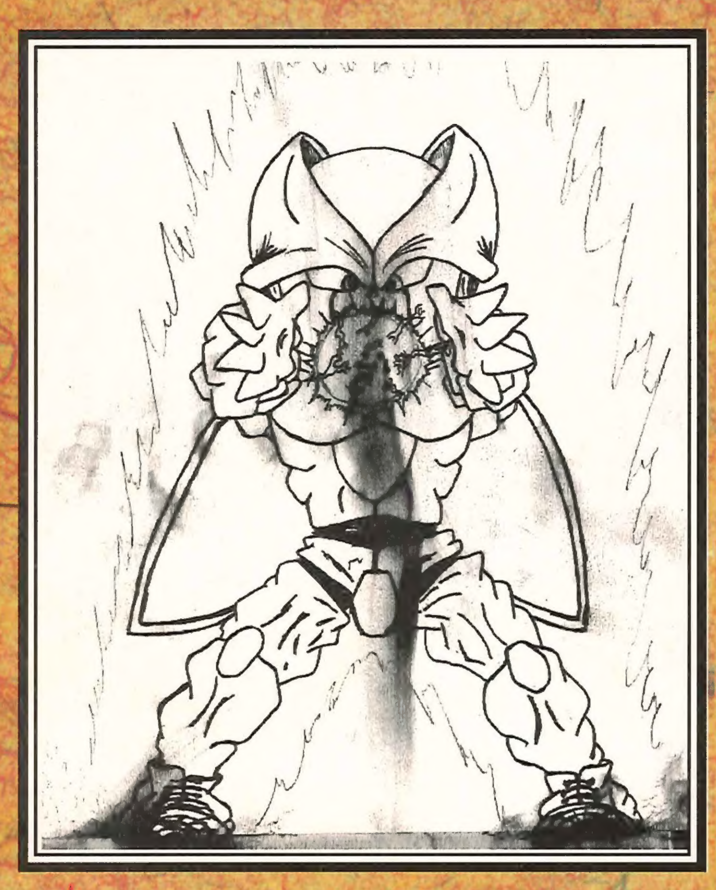
¡Una chica!, ¡si señores, una chica!, y además es fan de la serie. ¡Aprended. féminas y mandarnos más dibujos, que parece que esta es una sección exclusivamente masculina!. Por cierto, con tanta impresión se me olvidó decir que se llama **VERONICA REDONDO MOLANO**, de Madrid.



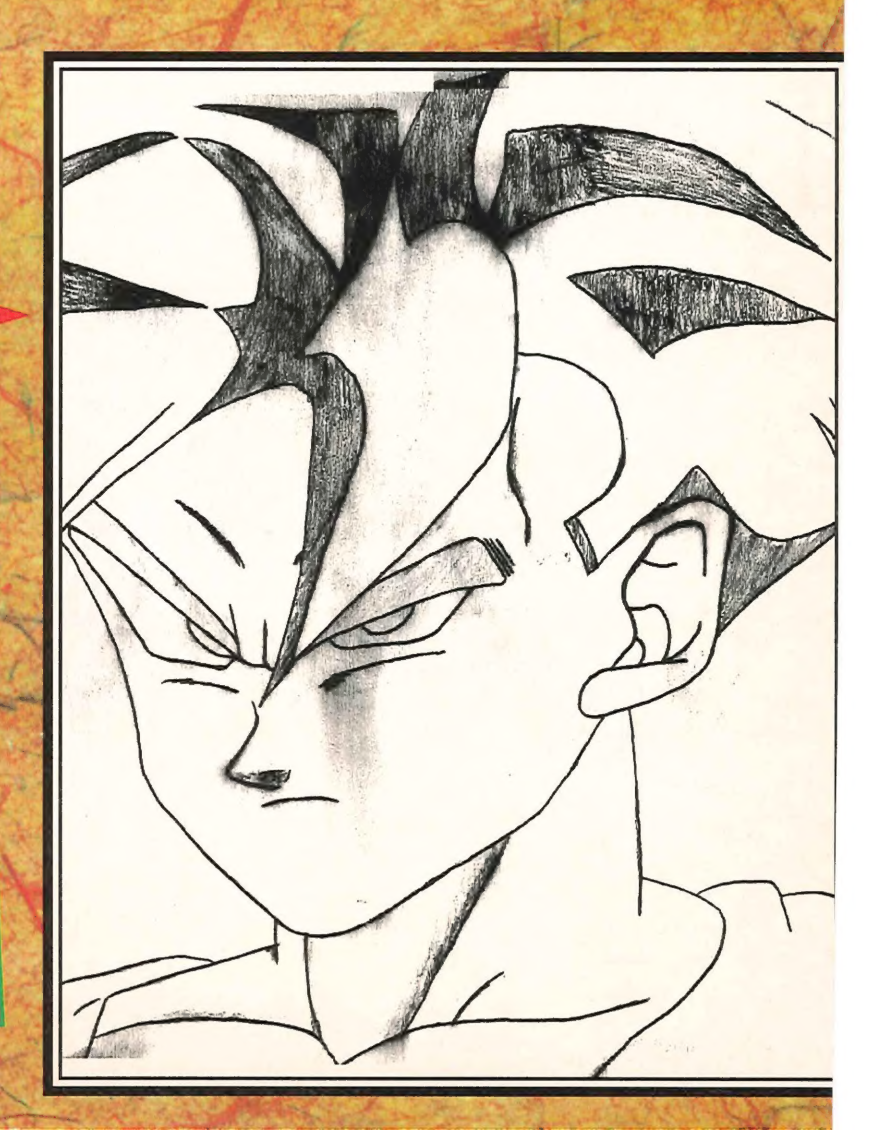
MOISES IBARRA DOMENECH, de Barcelona, y tocayo de nuestro anterior amigo, ha trabajado de lo lindo, para obsequiarnos con dos fantásticos dibujos, dignos del creador de la serie, Akira Toriyama. Seguro que algún día formarás parte de los dibujantes de la serie.

Se nota que a **DAVID ALVAREZ MIRAS**, de Sevilla, le van los dibujos impactantes. Remitámonos si no a su obra, que representa a Goku enfrascado en una tremenda pelea.



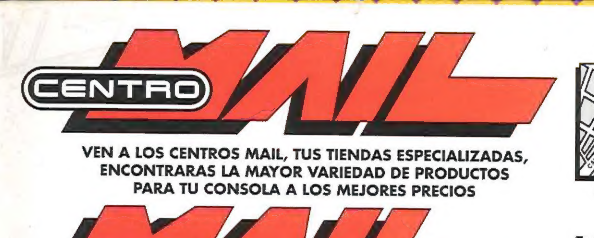


Acabamos de descubrir en la redacción un chico con talento para esto del dibujo. Su nombre es **NOA CASTAÑEDA**, de Madrid. ¿Por qué no te dedicas al dibujo profesional?



Y con esto punto y... seguido, pues la revista continua el mes que viene con más secciones y dibujos. No desesperéis, solo son treinta míseros días...

¡Ah!, por favor, mandad todos vuestros dibujos a:
LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B 28016 MADRID

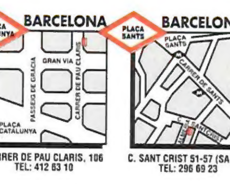
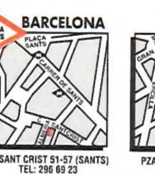
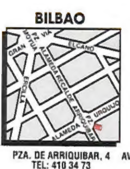


VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS




¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 380 28 92













- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 — TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 — TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLACA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 — TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLACA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) — TEL: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. — TEL: 24 05 47
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º — TEL: 522 49 79
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
- **Tres Cantos MADRID** — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS — TEL: 804 08 72
- **Fuengirola MALAGA** — CALLE ALEMANIA, 5 — TEL: 58 25 82
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. — TEL: 26 16 81
- **S. SEBASTIAN** — CALLE AUTONOMIA, 3 — TEL: 47 40 72
- **Dos Hermanas SEVILLA** — CALLE LAS MORERILLAS, 6 — TEL: 566 76 64
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. — TEL: 21 82 71
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA — TEL: 22 09 39

PRECIOS CON IVA INCLUIDO — **PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO**

ESTE MES OFERTAS INCREIBLES
OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS



SONIC PACK MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC — **14.990**

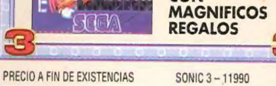


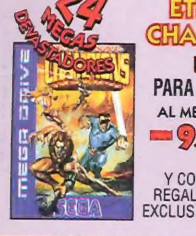
MENACER CON 6 JUEGOS — **4.990**



SONIC 3 — **9.990** — CON MAGNIFICOS REGALOS

PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS — SONIC 3 – 11990

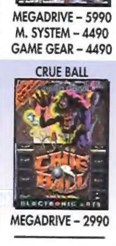


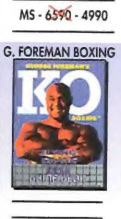




24 MEGAS DEVASTADORES — **ETERNAL CHAMPIONS** — UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD — AL MEJOR PRECIO — **9.990** — Y CON REGALOS EXCLUSIVOS

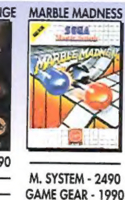
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO








- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- ALIEN 3 — MS - ~~5990~~ - 2490
- AYRTON SENNA — MS - ~~6590~~ - 4990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 3490
- CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990
- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOXING — GAME GEAR - 1990
- INDY III — G. GEAR - 2595
- KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
- LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
- LEMMINGS — MS - ~~5990~~ - 2490
- LOTUS T. CHALLENGE — MEGADRIVE - 2990
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- MERCS — M. SYSTEM - 2490
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490
- PUGGSY — MEGADRIVE - 4990
- RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 2990
- SONIC II — MS - ~~6990~~ - 2990 / GG - ~~5490~~ - 2490

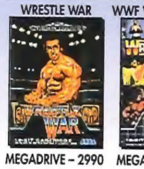
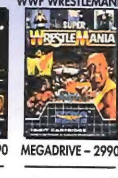










- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
- T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4990
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
- WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990

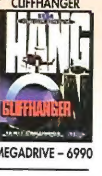
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.

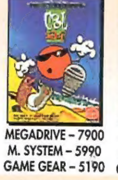










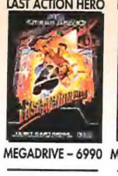





- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900 / M. SYS. Parte II 5990 / GAME GEAR - 5490
- BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - CONS
- BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- BUGSY — MEGADRIVE - 8990
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
- CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5090
- FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 8990



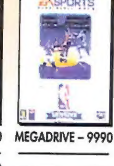








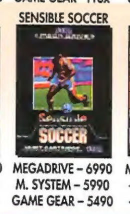


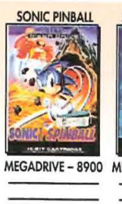


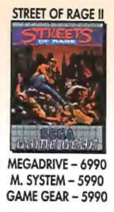



- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
- HOOK — MEGADRIVE - 6900 / GAME GEAR - 5090
- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox. / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - Prox
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5990
- LAST ACTION HERO — MEGADRIVE - 6990
- LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11900
- MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
- MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
- MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
- NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
- PELE — MEGADRIVE - 7490
- PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990















- ROBOCOP US TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- ROCKET KNIGHT — MEGADRIVE - 7990
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 8990
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
- SONIC PINBALL — MEGADRIVE - 8900
- STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11900
- STREET OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- THE FLINSTONES — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
- TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
- TOE JAM & EARL — MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
- ZOOL — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990

MEGA CD

YA DISPONIBLE MEGA CD 2

44.900 CON ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900
BLACK HOLE ASSAULT	8990
COBRA COMMAND	Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990
CHUCK ROCK	8990
DRACULA	9900
ECCO THE DOLPHIN	9900
FINAL FIGHT	8990
GROUND ZERO	9990
HOOK	9990
JAGUAR XJ220	8990
JURASSIC PARK	9990
LETHAL ENFORCERS	10900
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990
MICROCOSM	8990
NIGHT STRIKER	Cons.
NIGHT TRAP (2 CD)	12900
PUGSY	7990
PRINCE OF PERSIA	8990
ROBO ALESTE	8990
SEWER SHARK	9990
SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
SILP HEED	9990
SOL FEACE	Cons.
SONIC CD	8990
SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
TERMINATOR CD	Cons.
THUNDERHAWK	9990
TIME GAL	8990
WOLF CHILD	8990
WONDER DOG	8990

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	